

SATURN • MEGA 32X • MEGADRIVE • MEGA-CD • GAME GEAR • COIN-OP



NUMERO 22
ANNO 3
GENNAIO 1996
L. 6.000
FRS 9.00
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO



POLICE

Virtua Fighter 2

MEGARECENSITI

TOY STORY

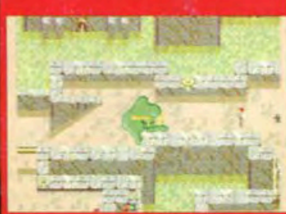
UN MIRACOLO A 16-BIT!

SATURN



SEGA RALLY

MEGADRIVE



THE OOZE

32X



FIFA SOCCER '96

MEGA-CD



MYST



CONSOLLES department

A SOLE L.749.000





L.208.000
S.NINTENDO PAL +PAD +RF UNIT
+S.MARIO ALL S.(4 giochi) = L.238.000



L.208.000
MEGA DRIVE II ITA + PAD
+RF UNIT + ALIMENTATORE



L.698.000
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA
+ MAD DOG MC CREE + DEMO



L.129.800
GAME BOY + TETRIS + PILE
GAME BOY + PILE = L.98.000

DA ORA CI PUOI TROVARE
ANCHE A
GALLARATE PRESSO
IL CENTRO COMMERCIALE
MALPENSA UNO
CON FORMIDABILI OFFERTE

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI
DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER
DISPONIBILI ANCHE PER
CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

Questi games li puoi trovare a Milano
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)

Tel. 02 - 42 300 10

Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

GAME BOY
SEGA®
SUPER NINTENDO



Sei
un rivenditoree
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES
DEPARTMENT®
POINT
TELEFONA AL
02-4222684





the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49

ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2

BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5

BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59

MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156

PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b

TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54

TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a



e d i m e d i a



SATURN L. 699.000
MEGA DRIVE L. 199.000

GIOCHI SATURN PAL

BUG	L. 99.000	DAYTONA	L. 118.000
MYST	L. 118.000	VIRTUA COP	L. 145.000
RAYMAN	L. 115.000	SEGA RALLY	L. 148.000
HANG ON GP '95	L. 98.000	VICTORY GOAL	L. 135.000
CLOCKWORK KNIGHT	L. 98.000	VIRTUA FIGHTER 2	L. 148.000
F 1 LIVE INFORMATION	L. 138.000	VIRTUAL OPEN TENNIS	L. 148.000

MEGA DRIVE

FIFA '96	L. 115.000	VECTORMAN	telefonare
NBA LIVE '96	L. 125.000	PGA TOUR GOLF '96	L. 115.000
PRIMAL RAGE	L. 99.000	MICROMACHINES 2	L. 120.000
NHL HOCKEY '96	L. 115.000	LIGHT CRUSADERS	L. 125.000
EARTHWORM JIM 2	L. 129.000	PETE SAMPRAS TENNIS '96	L. 125.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 114.000	COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD	telefonare

VENDITA PER CORRISPONDENZA	TEL. 011/98.13.027	FAX 011/98.13.105
SERVIZIO RIVENDITORI	TEL. 0541/22.0.45	FAX 0541/23.0.76
	TEL. 0541/25.4.95	FAX 0541/ 25.1.52

INTERNET -E-mail:edimedia @ iper.net - //http: www.iper.net/ edimedia . it

PUNTI VENDITA IN FRANCHISING

ANGELINI	Via Rossi, 11	PESARO	tel. 0721/41.00.64
GAME START	Via Bertola, 6	RIMINI	tel. 0541/22.0.45
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E	PARMA	tel. 0521/20.01.47
GAME START	Via Giulia, 7	TRIESTE	
JACKPOT	Via Nazzario Sauro 11/B	JESI (AN)	tel. 0731/21.29.55







MEGA CONSOLE

N. 22 Gennaio 1996

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci.

Progetto Grafico: Stefano Cerioli
Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano



Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:
Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/66528240 Fax 02/665282222

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arrretrato: L. 12.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK

TRUCCHI E CONSIGLI VARI

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutte le gentili lettrici e i cortesi lettori come fare per avere informazioni di qualsiasi tipo (o quasi) da parte della munifica redazione di **MEGA Console**. Se desiderate avere delucidazioni, chiarimenti o precisazioni sulle uscite di giochi, console, periferiche e simili, potete telefonare al numero 02/66528240 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega-CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, e non per cattiveria nostra, ma perché Fabio (che risponde al telefono) è presente in redazione SOLO ED ESCLUSIVAMENTE nei giorni e negli orari sopracitati. Ragion per cui, se evitate di telefonare alle quattro della domenica pomeriggio per sapere quando uscirà **Manx TT** per Saturn, vi risparmierete le 200 lire o più di una chiamata a vuoto. Tanto a quell'ora siamo tutti allo stadio...



MEGA CONSOLE VIDEO

ATTENZIONE! Sul numero di **Mega Console** in edicola ad aprile premieremo simbolicamente i migliori videogiochi per piattaforme Sega **usciti tra il gennaio del 1995 e il febbraio del 1996**

Vi invitiamo a inviare le vostre preferenze entro e non oltre il 1° marzo 1995. Indicate un solo titolo, per favore. Eccovi le categorie:

- **MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 MEGADRIVE/MEGA CD**
- **MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 SATURN**
- **MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 GAME GEAR**
- **MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 MEGA 32X**
- **MIGLIORE GRAFICA (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE SONORO (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE PLATFORM (MD/SATURN)**



SOMMARIO



RUBRICHE

GAMES AWARDS 1995

- **MIGLIORE SPARATUTTO (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE PICCHIADURO (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE PUZZLE GAME (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE GIOCO DI RUOLO (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE AVVENTURA (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE TIE-IN (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE CONVERSIONE COIN-OP (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE SOFTWARE HOUSE**
- **PERIFERICA DELL'ANNO**
- **GIOCO PIU' INNOVATIVO**
- **MIGLIORE COIN-OP**
- **BEOTATA DELL'ANNO**

Scrivete a:

Mega Console Video Games Awards
Mega Console - Futura Publishing
Via XXV Aprile 37
Bresso (Milano)
ITALY

o faxate allo 02/66528222

MEGA-CD

MEGADRIVE

32X

SATURN

Tipica *domenica sera,* scialba come un paio di *Nike* annata '88. Scatta *X-Files* e, grazie al PIP (la più grande invenzione della storia dopo i distributori automatici di porcate varie in metropolitana), anche il big match su TelePiù, in attesa del Pay per View. Risultato finale: Fox Mulder ha segnato una doppietta, mentre Dana Scully è uscita dal campo con una distorsione al ginocchio. *Ed è subito lunedì.* Sono rimasto chiuso fuori dalla porta del joystick e non mi ricordo dove ho lasciato la dannata chiave d'accesso. In questi momenti solo una *Zima®* al Caramello potrebbe tirarmi su il molare. Mi accontenterei anche di uno *Snapple®* alla ciliegia, e invece zero: in Italia sono arrivati *Blockbuster®* e *Haagen-Dazs®*, ma i *7-Eleven®* continuano a esistere solo nei pezzi di Ice Cube. Ma tu guarda, apro *Wired* e scopro che anche Ione *"La Ragazza dei Sogni"* (*) Skye è un testimonial-Saturn negli States. *Martedì.* Il sogno della mia vita è comprare all'*IKEA* un futon in tinta con i joypad del mio Megadrive. Sono in attesa spasmodica del catalogo '96. Sapete, io acquisto solo per corrispondenza: limitiamo al minimo i contatti umani, per favore, con Ebola e Marburg in giro c'è poco da scherzare... *Mercoledì. Mortal Kombat 3* è un po' come *Baywatch*: tutti dicono che fa schifo, ma intanto nessuno ne perde una puntata. Leggo che in Germania le uscite di *Killer Instinct* (SNES) e *Mortal Kombat 3* (SNES, MD, PlayStation) sono state cancellate a causa dell'eccessiva violenza. Intanto Klinsmann segna quattro goal a partita, alla faccia di chi lo voleva finito. *Giovedì.* Parafrasando Raymond Carver, *che cosa parliamo quando parliamo di videogiochi?* Dipende dai soggetti ovviamente. Molti confondono la discussione videoludica con la chiacchiera da cortile, altri confondono i cortili con i videogiochi, è qui la cosa si fa più grave. Non sottovalutate il potere di Sony PlayStation®, ma soprattutto evitate di tostare il pan carré nel lettore CD.
Il mercato è sempre più settoriale e tematico: fra una settimana sarà lanciata la console di chi va sempre in bianco. Si chiama Sega Magradrive®... *Grazie al cielo, è venerdì.*

Weekly yours,

Matteo Bittanti
(mbfil@mbox.vol.it)

* Un B-movie teenageriale anglosassone il cui vero protagonista era un Amiga 500. Noleggiatelo in cassetta, oltretutto è un film stupendo.

nostalgici: che fare?

I FINTI RIBELLI

Intervento di Fabrizio Marchesana (Savona)

Cari amici di **Mega Console,** sono ancora io, Fabrizio da Savona. E' un po' che non ci si sente, eh? Il fatto è che sono impegnato con la tesi e i videogiochi al momento non sono il primo dei pensieri.
Ho letto con molto interesse l'intervento di Vinny Ward apparso sul numero 21 di **Mega Console** e soprattutto la replica di MBF.
E' vero, Bitta: è troppo facile dire: "una volta le cose erano migliori!". Però è anche vero che, oggi, in molte occasioni, si fa sempre meno attenzione ai contenuti. Mi spiego meglio.
Cito testualmente dalla tua risposta: "Molti film di Chaplin sono privi di sonoro di colore, e tuttavia sono e restano dei capolavori (...) Anzi, forse sono proprio le deficienze tecnologiche ad esaltare le genialità di certi prodotti, costretta a manifestarsi a prescindere dall'aspetto meramente estetico dell'immagine."
Sono completamente d'accordo.
Non c'erano i mezzi e quindi si suppliva con il talento.
Oggi invece i mezzi ci sono eccome, ma purtroppo sono spesso considerati un'alternativa all'ingegno piuttosto che un suo complemento. Chiaramente l'accoppiata "mezzi & capacità" permette di arrivare molto più lontano che grazie al solo talento, ma senza quest'ultimo quello che si ottiene è un prodotto magari visivamente spettacolare, ma molto arido. Sia chiaro, io non sono un nostalgico dei "bei tempi andati", mi limito solo a dire che non bisogna adagiarsi sugli allori, o meglio sulle enormi potenzialità tecnologiche dell'epoca attuale. Né del resto bisogna ignorarle.
Quello che intendo dire è che si deve cercare di sfruttarle adeguatamente. Prendete **Pitfall: the Mayan Adventure (gran gioco!).**
E' interessante il confronto diretto con il capostipite della saga, inserito nella cartuccia. Ward ha ragione: giocare oggi a un videogame tecnicamente così povero ci annoia.
Allora ci divertiva, ma non avevamo termini di paragone differenti, però le idee c'erano eccome ed era questo che ci affascinava.
Le idee ci sono anche in **Pitfall: The Mayan Adventure**, adesso supportate da mezzi tecnologici una volta impensabili.
Il risultato?
Un vero e proprio must!
Per ora vi saluto, ma spero che questo argomento coinvolgerà molti lettori, perché lo ritengo particolarmente interessante. Ciao!

PS: Siete sempre **MEGA!**
PPS: Un saluto al lettore Giuseppe Conti di Livorno, del quale condivido pienamente le osservazioni apparse sul numero 18 di **Mega Console.**

Quello che molti dimenticano, Fabrizio, è che le leggi della domanda e dell'offerta sono sempre determinanti quando si ha a che fare con un mercato, qual è quello videoludico. Tutto è vendibile, tutto ha un prezzo: i videogiochi regalano emozioni ripetibili e standardizzate, al soggetto resta solo la possibilità di viverle in modo apparentemente peculiare, irripetibile.
I nostalgici sono o simulano un'inge-nuità nei cui confronti si può provare indifferenza, compatimento o, al peggio, mero disprezzo. Non si accorgono di costituire una nicchia di mercato targezzabile e targettizzata e come tale perfettamente raggiungibile da un'offerta *ad hoc*. Il missile/prodotto li colpisce sempre e comunque:





i nostalgici pretendono di ribellarsi al sistema, ma in realtà sono perfettamente integrati. Non si può sfuggire: nel momento stesso in cui pretendi di sottrarti a certe regole, in realtà lanci un messaggio (*"voglio un altro tipo di offerta per soddisfare i miei ca-pricci/esigenze /etc."*) che il mercato recepisce in tempi molto brevi, adattandosi di conseguenza.

Comprare le compilations di giochi classici, i remake etc. equivale ad accettare quelle stesse leggi che qualcuno pretende di trasgredire. Il *vecchio* viene riconfezionato, ma fa comunque parte di quel *nuovo* che i nostalgici si illudono di rifiutare. presentato sotto altra forma per renderlo più appetibile. Comprare la compilation di vecchie glorie dell'Atari 2600 per PC confezionata dall'Activision, la *Namco Classic Collection* et similia non è diverso dall'acquistare una qualsiasi altra merce che il mercato offre. I metodi di produzione sono sempre gli stessi. *"Gotta wake up"*, suggerisce Paris in un pezzo dall'eloquente titolo: *The Days of Old*, (*"Back when I was only a child... Used to play Ken and Big Jim, you know what I mean... It ain't the same as the Days of Old""* da Sleeping with the Enemy, 1992). Se il nostalgico fosse veramente coerente, smetterebbe di giocare con i prodotti attuali e passerebbe le giornate con Colecovision e Atari 2600, cosa che probabilmente nessuno fa. La maggioranza dei nostalgici è finta, anzi, per dirla alla Carlà, simulata. Si guarda sempre indietro quando non si ha abbastanza coraggio per guardare avanti.

Beh, non so voi, ma io non ho ancora perso la voglia di divertirmi con tutto quanto il mercato offre...

diatribe videoludiche

SATURN E PLAYSTATION: CONVIVENZA IMPOSSIBILE?

intervento di Franco Calligaris (Gorizia)



Carissima redazione di **Mega Console,**

mi chiamo Franco Calligaris, ho 30 anni e vi scrivo da Gorizia (F.V.G.). Tralasciando i complimenti e la stima che ho nei vostri confronti, vorrei trattare un tema che mi assilla da qualche tempo. Premetto che posseggo il favoloso Saturn e l'ho acquistato non appena disponibile in importazione parallela. Sono pienamente soddisfatto del mio acquisto. Ciò nonostante non tutte le ciambelle riescono con il buco, soprattutto se chi tenta di oscurarlo sono i fans della PlayStation e dei Sony Center italiani. Lo so che questo argomento è stato trattato più volte sulle vostre pagine, ma confido nella eterna pazienza di MBF al fine di vedere pubblicate le mie considerazioni.

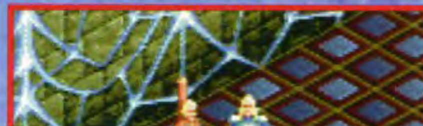
Il mio messaggio è indirizzato a tutti coloro (principalmente i supporters della PlayStation) che insistono nel denigrare la Sega e il suo software. Ora, è irritante dover leggere le critiche di gente che parla senza nemmeno aver visto i giochi disponibili per questa console, senza tralasciare i problemi che questa console ha vissuto nella sua prima fase. Ci



Usando il vento, spingete la palla in modo da farla viaggiare lungo il centro dello schermo e portarla nel punto mostrato nella foto. Così facendo potrete mettere le mani sul forziere. Non funzionerà se cercherete di spingere la palla mentre la ventilazione è al massimo



Questo enigma è davvero semplice. Basta passare sopra tutte le croci per trasformarle in cerchi e la porta si aprirà



Amico roditore, non hai ragione di lamentarti. Da che mondo è mondo, le diatribe tra i vari sistemi sono sempre state al (dis)or-dine del giorno e non sono certo destinate a scomparire. Posso anche fare a meno di pubblicare certe lettere, ma questo non basta certo a porre fine a tutti gli attriti che comunque *fanno parte* delle regole del gioco. Cosa più importante, ho sempre odiato la censura, in tutte le sue forme, quindi - nei limiti del decente - ognuno ha il diritto di esprimere le sue opinioni in questo spazio epistolare. L'atteggiamento dei possessori della PlayStation è prevedibilmente comprensibile, forse giustificabile, così come le reazioni stizzite degli utenti Saturn. Questa si chiama dialettica. Sottolineare che *"ognuno si diverte con* scontato, quindi lo lascio ai miei colleghi. Non amo le risse, ma se c'è da discutere non mi tiro certo indietro. Fatevi sotto, possessori di PlayStation e supporters della Sega, il microfono è vostro...

just believe the hype

I SOMMERSI E I SALVATI

intervento di "babbo" MadJab21 (Peschiera Borromeo?)

PEARLDROPS INTRODUCTION (i "pezzettoni" grossi sono usciti dopo)

Ho visto un gabbiano volare oggi: lui volteggiava libero sopra la mia zucca mentre io avea le mani legate. La benda scura colorava il piacere della fantasia nel creare una situazione psico-ambientale specchio dei miei tormenti



Ben ritrovati sul primo MegaTrix dell'anno nuovo! Come avete trascorso il vecchio? Imprecando quando uno dei trucchi proposti su queste pagine non ha funzionato? Bene, allora sarete lieti di sapere che anche per i prossimi dodici mesi avrete innumerevoli occasioni per mandare a quel paese tutto e tutti, compreso il sottoscritto. Oh, mi raccomando però, andateci piano con gli anatemi, che di cose brutte me ne sono capitate già abbastanza nell'ultimo semestre. Qualche esempio? Ve ne do solo due, ma en-

dell'animo epilettico e convulso in mille distrazioni di luce riflessa o virtuale, non so. Il copione prevedeva il Boia, ma il verde intenso e la luce tenue e frizzante del contesto irlandese delirava nel canovaccio e solo lui avrebbe deciso come e quando. La sospensione nel limbo, piacere e masochismo, tutto sommato ero sempre io ovattato come un raccomandato, solo io, amavo affogare nel buio, perdermi alla ricerca chimica onirica nel dubbio voluttuoso di non riemergere più. Di lei nessuno avrebbe detto... di me pure: i ricordi finiscono coi sogni. Avrebbero dimenticato tutti. Io il nulla rianimato casualmente un quando, un dove, solo come la scintilla d'un fiammifero nelle elucubrazioni oniriche di un lontano destino incrociato: non di ricordi. Una superstar sopita nel 'blob" inconsci ed incredibili della mente brillando due volte per intensità e fantasia, consumandomi altrettanto in fretta. Senza responsabilità o astio; impalpabile e soffice. È bello volare così.

C'eri anche tu® (® le royalties te le scordi), al fianco mio sinistro come un fratello, uno gnomo, un folletto e sul viso il nostro stupore infantile nell'ammirare il mondo di sotto più bello e definitivo: sembrava d'essere sul Robbit! Nevvero? La leggera umida bianca forzava la strada (del canovaccio) allo stile ciberfantasy alla panzer dragoon. Saremmo stati noi a esplorare tale spazio se non il rifiuto per le telenovele troppo lunghe, possono sbiadire e rovinar tutto fin dall'inizio... Chissenefrega compare! Possiamo mollare tutto qui. Ci salutiamo! È stato bello...

Ritorno in Irlanda ' mezzo al verde spaziale vicino non lungi dalle faglie della "terra dei giganti": quella strada non finisce dov'è... molti lo sanno. Su quella panchina sul bordo del precipizio lavico magnifico e universale, ho capito. Ho il verde intorno, tanto spazio, tanto spazio verde e l'aria cristallina fresca: sono il verde, sono l'aria e la terra, sono l'intorno che gira, il freddo vento che tira corre nondove e l'aria si muove.

"In una società di cemento, la fantasia può essere un terribile carnefice"

CHAPTER 1

Devo dare una regolata alla mia vita: adesso che poi mi sono messo in testa di riprendere quello che della "storia" (dei videogiochi) mi sono perso, non ho più tempo fisico (il "fisico" solo, l'ho già perso da un pezzo, ma ci posso lavorare). Chi me lo fa fare? Nessuno! Chiaro! E' solo un piacere. Certi giochilli vanno giocati quando nel frattempo si seguono i sequel e le novità tra i coin-op e le diverse piattaforme che posseggo. Come fare? Mi rendo conto che dovrei utilizzare "tutta la giornata ed una fetta notturna" costringendo a brandelli parte dei bisogni fisici fondamentali. Ho la testa dura, e, ad avere tempo, affronterei pure l'ordalia, per vedere dove arrivo, perché sì, perché no, quanto e come. La mente tutto sommato fa il suo lavoro e mi suggerisce prospettive poco felici per



il mio equilibrio: andrei incontro ad un pesante processo di alienazione e giacché un po' lo sono già, non so bene cosa potrebbe capitarmi. D'altronde ogni meta esige un sacrificio ma è pur vero che questo tipo di vite è un po' tetro. Io, per incongruenza, partendo dal mio anticonformismo irruento, non eleggo questa tendenza al multimediale quanto una sana vita sociale benché poi razzolo malissimo. Mi chiedevo appunto a cosa potesse portare cotal sforzo e se almeno potesse essere sufficiente per avere una visione globale del mondo videoludico, della storia videoludica... Così, in attesa della Dream Machine (toppato! è quella che produce sogni indotti ad occhi aperti ai quali, comunque, sono già avvezzo ed esperto), come improbabile ipotetica soluzione alternativa, gli unici che possono sanare questa lacuna nel mio sapere siete Voi: quelli che passano le ore dietro al gioco ed all'informazione del settore. Un "professionista" (SLAP! SLAP!) riesce a giocare a tutto? Riesce poi a trovare il tempo per recensioni, articoli, novità, viaggi di lavoro, la ragazza, la moglie, la vita sociale, quella sportiva, hobby (il solito binocolo puntato sul solito bagno della "solita" - stereotipo benedetto - stragnoc(c)a del condominio adiacente... meglio della PayTV, sono un tipo pigro, sai...), lettura, cultura, tempo libero... sonno (segui nervoso), sbucciare un'arancia alle 4 di mattina (ha un effetto lassativo sulla deprinsonnia: ci sono voluti anni per capirlo), cibarsi (solo hamburger e pizza vanno bene), ricambi organici e similia docet (ho uno strano colorito giallognolo), schiacciarsi vicendevolmente con amore i brufoli sul sedere (pidocchi e zecche li abbiamo finiti, nel ketchup)... ed un saltuarissimo fine settimana al mare? Cosa dire poi della spensieratezza del tempo perso al supermercato nella teatrale "cinecanonica" e disinteressata dissertazione pubblicitaria pro validità e limite dell'ortaggio fallico, alla tardona di turno? Una miracolosa affermazione benché relativa potrebbe indurmi a tuffarmi in un mare da cui probabilmente uscirei deforme, provato, diverso, "molto più simile ad un pixel che alla carne" (e già mi par di notare una certa vaghezza nello sguardo e nei contorni - Vangogh-). Si sa che certi giochi vanno provati a fondo per trarne divertimento, capirli, scoprirli: mi darebbe fastidio dover dare giudizi superficiali su dei Videogames che per mancanza di tempo non ho potuto testare adeguatamente, così come mi darebbe fastidio non poterne dare del tutto. E se sono un farneticante perfezionista è comunque allarmante la frequenza con cui certi recensori dichiarano con naturalezza di non avere finito il gioco (calibro MK solo per fare un esempio) recensito dando esplicitamente ad intendere che ci hanno sprecato tanto di quel tempo da capire di essere interdetti per incapacità o solo per mancanza di feeling.

E' comunque umano e comprensibile non poter fare tutto: a differenza di uno studioso di Storia, il professionista del videogioco non dovrà solo conoscere la teoria ma, da vero competente, la pratica (ore e ore) di tutto quello che profferisce. E' inevitabile, a questo punto, sostenere il fantomatico di questa figura o "spicellata" quanto perlomeno una

certa incongruenza. Diviene naturale, allora, che esistano gli "sciacquoni" (qualcuno più simpaticamente li chiama "fagiolari") di cui si legge con approssimazione, grattato il colore (ce le hai cento lire... oh! Tipoooo!), anacronismi storici e bufale clamorose: probabilmente avvezzi più alla pratica che alla teoria, sia che per scelta, sia per necessità o limite vero e proprio (madre natura fa, madre natura distrugge... ma è un'altra storia).
Devo arguire (la stadera della mente faziosa) che non ce la farò mai a giocare a tutto e saper profferire adeguatamente su tutto (per piacere, o se il caso volesse...) neanche con 24 ore dedicate, non perlomeno tendendo presente un minimo di vita sociale o, come dicono, "normale" (non che poi abbia capito bene cosa significhi e neppure mi interessa molto: il che è già di per sé preoccupante...): tutto questo mi rattrista. Direi che mi contristo per poco e avrai ragione perché questo non è un problema, ma una foglia speculativa di radice filosofica.



La mattina dovresti leggere altro che il corriere quanto notizie del settore e dalla concorrenza: e non è vero che non è interessante leggere quello che scrive un collega (sia concorrente) al minimo di riattare il sorriso o di "provare" la propria "apertura" (pazienza) mentale ed "al massimo del paritetico relativo dell'arte", una qualunque, non disquisisco (dovrei pensarci e sono stanco).
Ma forse no, forse mi sbaglio, bastano 8, 10 ore di impegno e poi si buttano via joystick e ansie fino al giorno dopo... Non posso d'altro canto dissertare su problemi che non conosco: tra di Voi, eletti (?) "forzati al gioco", potrebbero ugualmente manifestarsi crisi di rigetto (oh... come mai bello sarà vomitar, or non più solo!). A retro ti riporto uno "stralcio" a caso tanto per gradire, capirai subito cosa significhi. E' una notizia! punto e basta! risale ad inizio novembre c.a (pensa!) e se c'entra al minimo con l'ambiente ludico lo devi sapere meglio di me, povero peones morto di fame (parlo dell'ultimo "me"). Volendo è una notizia triste (di cui sopra...) come pure il fatto che ultimamente non riesco più a giocare: la mia lei non condivide e non limita il piacere di giocare scroccando dai miei mezzi multimediali il "poco" tempo a disposizione. E' una tipa strana, d'altronde... potresti trovarla inderogabilmente stupida, dovresti insomma conoscerla per provare, dopo cinque minuti, l'irresistibile desiderio di spaccarle la faccia solo per antipatia (io non ci riesco più perché ormai, sigh, le voglio bene). Comunque scherzavo, non l'ho mai menata.
Arrivato qui ('azzo! Ci sei ancora?) starai pensando, ormai dal primo aggettivo cupo, che mi contristo per delle sciocchezze (quale pazzo prognosticato in psicodepressione schizoide accertata... mi segui vero?) non tenendo presente che per le stesse, e non solo, trovo di che gioire, tanto che Pascoli sarebbe fiero di me: la mia visione sulle piccole cose, per cui contristarsi o gioire, è quella riportata a campione su queste pagine mentre quelle grosse (di cose) sono seriose e fuori luogo.
Non scordiamoci d'altronde (senilità... ahi!) che parliamo di Videogiochi.

Al primo che risponde: "le regole che tradisco non hanno brama di pubblicazione". Io sono il capitano senza equipaggio che non governa la barca all'incedere della corrente, son qui sol per il discorrere (ne venga mai di buono): amo queste sponde e per nulla al mondo mi perderei lo spettacolo... qualunque esso sia.

...idiota quale "tarlo" cervico: cosa fa uno stupratore di immagini?

"La gente che passa e che m'interroga,
Le persone che incontro, gli effetti su di me dei miei primi anni o del quartiere, della città, della nazione in cui vivo,
Gli avvenimenti recenti, le scoperte e le invenzioni, le società, gli autori vecchi e nuovi,
Il pranzo, gli abiti, i compagni, il bell'aspetto, i complimenti, i doveri,
L'indifferenza reale o immaginaria di qualcuno dei miei o mia, le malefatte,
La perdita o la penuria di danaro, le depressioni o l'euforia,
Le battaglie, gli orrori della guerra fratricida, la febbre delle dubbie notizie,
Lo spasmo degli avvenimenti.
Tutto questo mi arriva giorno e notte, e se ne va, ma non sono il mio io."

(Walt Whitman, da Foglie d'Erba)

Concentrazioni monopolistiche, grandi corporations, multinazionali del divertimento elettronico, fatturati cosmici.
Oh, Capitano, mio Capitano senza equipaggio, il nuovo Indigo2 High Impact della Silicon Graphics monta un processore MIPS R4400T a 200 Mhz e costa 80 milioni più iva. L'Ultra 64 incorpora un processore MIPS a 64-bit RISC (R4000 customizzato) a 93.75 Mhz e costa 249 dollari. E' ora di cambiare sistema (operativo) ma chi ha voglia di aspettare così a lungo? Chi sei MadJab 21? O meglio, quale sei? Hola, Cichi... L'informazione sta sempre a metà tra la propaganda e la pubblicità, che poi sono la stessa cosa. Perché ti nascondi dietro quella sigla? Perché la sigla si nasconde dietro di te? Hai giocato a Virtua Fighter 2? Cosa fai in quel di Peschiera Borromeo, ammesso e non concesso che il tuo quartier generale sia *effettivamente* localizzato nel triste sobborgo milanese? Ti rendi conto che fruire di un prodotto culturale (film, libro, videogioco etc.) ci sottrai tempo vitale, ci succhia le nostre energie? I programmatori di Doom non sono il proletariato: vanno in giro su una Ferrari. Giocare meno, ma giocare meglio. Cosa hai visto dietro alla sagoma di cartone delle casette che affollano quell'enorme parco di divertimenti in rovina che sono le riviste di videogiochi? Lo sai che dopo sei ore spese a giocare a Sega Rally hai *sei ore di vita in meno*? Fai parte della corporazione, ammettilo. Hai assaggiato una torta, ma la glassa è rancida, adesso stai male. Esci con le mani in alto, sei circondato. Le leggende metropolitane si sono sostituite nella notte ai fatti come i baccelli del romanzo di Finney. Dove credi di andare? Di quelli come te ormai non ne sono rimasti più. Sessantacinquemila dollari... La buca... Sopravvivere...

MET

>SAturRN<



SPECIALIZZATI
IN VENDITA
PER CORRISPONDENZA



DARK SAVIOR

PAGAMENTO ANCHE CON
CARTA DI CREDITO

Gli

RIVISTE VIDEOGIOCHI
AMERICANE E GIAPPONESI

FINALMENTE MICROMEDIA A MILANO!!!

VIENI A TROVARCI IN VIALE MONTENERO

ANG. VIA LATTUADA (MM3 MEDAGLIE D'ORO)
E POTRAI TROVARE TUTTE LE NOVITA
IN ANTEPRIMA A PREZZI FANTASTICI
IN 200 MQ D'ESPOSIZIONE!!!





SPEDIZIONI
IN TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN
24H !!!



ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 - LUNEDI' MATTINA CHIUSO
TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA - RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI
SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE
GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA DI 12 MESI
TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

Q+A

IF IT'S TOO LOUD, YOU'RE TOO OLD

Mi boicottano, gente, mi boicottano...
Q & A, lo spazio technico più gettonato della galassia conosciuta torna dopo un'assenza forzosa e forzuta di tre mesi o giù di lì. Ehi, non fate quella faccia da pesci-palla: la colpa non è mia, uffa! Vi dico solo che ci sono di mezzo i servizi segreti deviati e quindi è meglio andare con i piedi di piombo e il cuore di stagno. Ma state tranzilli, raga, mi batterò perché queste pagine dedicate esclusivamente ai ceti videoludici e ai sottaceti consolari elastico-magnetici non vengano più sacrificate in futuro. Piuttosto leviamo Viewpoints, ekkekatz. Orbene, basta con le polemiche: si parte. Bentornati a Q & A, ovvero *"Tutto quello che non avreste mai voluto sapere sui giochini elettronici ma che noi vi diciamo lo stesso perché siamo dei carogna"* (i migliori sulla piazza, beninteso). Domande, dubbi, cose non capite: un completo staff di esperti è a vostra disposizione per complicarvi le idee. Scrivete lettere brevi e sintetiche (possibilmente a macchina o con il comp) e non inviate francobolli per elemosinare risposte private: non abbiamo il tempo materiale per farlo, però sappiate che vi siamo spiritualmente Vicini, per non dire Bearzot. Aaaagrande!

Matteo Bittanti
mbfil@mbox.vol.it

IL FAMIGERATO INDIRIZZO:
Q & A - MEGA CONSOLE
FUTURA PUBLISHING
Via XXV Aprile 37
Bresso (Mi)
Penisola Italiota



Shinobi Legion e Shin Shinobi Den sono esattamente lo stesso gioco: occhio a non cannare!

Caro MBF,
1) Un mio amico ha visto su una rivista **Shinobi Legion** per Saturn e sostiene che si tratta del seguito di **Shin Shinobi Den**. E' vero?
2) Oltre a un Megadrive, posseggo anche un 486 DX4 a 100 Mhz. Potresti dirmi quali titoli la Sega intende convertire per PC?
3) C'è qualche possibilità che la SNK decida di convertire giochi come **Art of Fighting 1 e 2** e **The King of Fighters** per Saturn? Uscirà mai un adattatore Saturn-Neo Geo CD?
4) Vedremo mai un clone di **Legend of Zelda** per Saturn (magari il seguito di **Soleil**)?
5) Uscirà un sequel di **Topolino Mania**?

Antonio Frontini
Modena

1) Il tuo amico è un buzzurro. Shinobi Legion non è che la versione americana di Shinobi Ex, commercializzata in USA dalla Vic Tokai. A parte la differente titolazione, i due giochi sono identici.
2) Oltre a Ecco the Dolphin CD, Tomcat Alley and Comix Zone (compatibili con Windows '95) sono previsti seguire Sonic The Hedgehog CD. Virtua Fighter Remix e Panzer Dragoon saranno lanciati per PC equipaggiato di scheda Nvidia/Diamond Edge Multimedia. *Big time*...
3) Vedi Sega News...
4) Beh, i Team 17 stanno lavorando a Witchwood, uno spudorato clone di The Legend of Zelda e la Sega ha quasi terminato The Story of Thor.
5) No, anche perché i Travellers' Tales - il team che ha sviluppato Topolino Mania - ha appena terminato di lavorare a Toy Story.

....

Mitico MBF,
mi chiamo Ivan e possiedo un Megadrive e un Mega CD.
1) Quando caleranno i prezzi delle nuove console a 32-bit ?
2) Che differenza c'è tra **Virtua Fighter** e **Virtua Fighter Remix**, a parte il texture-mapping?
3) Uscirà per 32X **Street Fighter 2: The Movie**?
4) Preferite **Chaotix** o **Sonic The Hedgehog 3**?
5) Secondo voi farei meglio a comprare un Saturn o l'Ultra 64?

Ivan Vecchi
Mornico al Serio (BG)

1) Non è facile prevederlo. Lanciato ad un milione e mezzo, oggi il Saturn è disponibile a novecentomila lire presso molti negozi di importazione parallela. Ritengo che difficilmente il prezzo della console della Sega scenderà sotto le 800.000 nei prossimi mesi. I margini sono già risicati e si sa che chi non risica, non rosica.
2) Praticamente nessuna.
3) Grazie al cielo, no.
4) Sonic 3.
5) L'Ultra 64 non sarà disponibile prima di aprile, il Saturn è già in vendita da oltre un anno. Se vuoi sapere TUTTO (ma proprio TUTTO) sulla nuova console a 64-bit Nintendo ti raccomando lo speciale di oltre dieci pagine pubblicato su questo numero di Super Console.

....

Caro MBF,
sono un ragazzo di 13 anni e possessore di MD in attesa di passare al Saturn. Vorrei sottoporre alla tua attenzione alcune domande:
1) Quando uscirà **Batman Forever** per Saturn?
2) Uscirà una nuova versione di **Daytona USA** basata sul sistema operativo 2.0?
3) A quando la review di **Alien Trilogy** su **MC**?
4) Ho visto che il Saturn americano è disponibile al prezzo di 899.000 presso alcuni negozi di videogiochi, mentre la versione italiana costa ben 1.090.000. Considerando che è disponibile un adattatore universale, mi consigli di acquistare la versione americana?
5) Quanto costa il suddetto adattatore?
Un salutone da

Fabrizio Donati

1) E' imminente.
2) Non che io sappia, ma non è detta l'ultima parola... In compenso la Sega ha annunciato l'uscita di Indy 500 per Saturn.
3) Non appena il gioco sarà disponibile.
4) Direi che ti sei già risposto da solo.
5) Quello della Datel tra le 100 e le 120 mila papagne.

....

Caro MBF,
sono un megalettore di **Mega Console** e seguo la vostra rivista dal numero 4. Ho qualche domanda per te:
1) E' meglio **Light Crusader** o **Phantasy Star IV**?
2) Quando uscirà **X-Men: Children of The Atom** per 32X?
3) Secondo te è meglio attendere **Virtua Fighter** 32X oppure prendere subito **MK2**, sempre per 32X?
4) Vale la pena di prendere in considerazione **Garfield**?
5) Che ne pensi di **X-Men**? E di **Kolibrì**?

Emanuele Orrù
Mestre (Ve)

1) Personalmente, preferisco il gioco dei Treasure.
2) Il beat'em up Capcom è disponibile solo per Saturn. Ti confondi con l'action degli Scavenger...
3) Cuzzati Virtua Fighter 32X e - se lo trovi a poco -

anche MK2 che, a mio parere, resta il migliore della trilogia.
4) Sì, ma Calvin and Hobbes rullano-di-bella.
5) Kolibrì è un ottimo prodotto. X-Men promette bene.

Cari amici di **Mega Console**, innanzitutto i complimenti: siete i migliori in Italia per quanto riguarda i videogames Sega. In quanto a news e previews, direi che non vi batte davvero nessuno (a proposito: complimenti per il mega speciale su **Fifa Soccer '96**!). Peccato solo per il prezzo della rivista: 6000 lire (*oggigiorno tutte le riviste italiane di videogiochi per console hanno questo prezzo, fratello, persino quelle non settoriali*... NdMBF).
E ora un po' di domande per il leggendario Emme-B-Effe:
1) Che fine ha fatto **Street Fighter Legends** per Saturn?
2) Vedremo mai **Doom** per Megadrive? In fondo è uscito anche per SNES...
3) Ho visto un gioco di calcio intitolato **Head-On Soccer** che sembra molto carino. Come mai non ne avete mai parlato su **Mega**?
4) Uscirà mai **Killer Instinct** per MD?
5) Perché la Squaresoft non converte i suoi capolavori (**Secret of Mana, Final Fantasy**) per Megadrive o Saturn?
6) Qual è la risoluzione di **Virtua Fighter 2** per Saturn?
Un caro saluto da:

Luca "Bubble Bobble" Ricciardi - Ivrea

1) Street Fighter Legends dovrebbe essere disponibile a partire a febbraio.
2) La Sega non ha la minima intenzione di lanciare Doom per Megadrive. Tuttavia è in arrivo il sequel di Zero Tolerance, intitolato Beyond Zero Tolerance (Accolade), che si propone come sostituito ideale dello shooter della id.
3) Head-On Soccer non è che il titolo della versione yankee di Fever-Pitch (US Gold), che abbiamo recensito qualche mese fa.
4) Non fare lo sciocchino: ovviamente no. La Nintendo si guarda bene dal convertire i suoi titoli di punta per altre console... In compenso, Lobo della Ocean ricorda molto da vicino il beat'em up della Rare.
5) Il fatto che la Nintendo possieda il 25% della Squaresoft direi che costituisce già una risposta... In compenso la Sega ha dalla sua Sonic Team e Ancient che - come si suol dire - non sono bruscolini.
6) VF2 è stato programmato in alta risoluzione (704*480), laddove la maggior parte dei titoli usciti per Saturn fino ad oggi utilizzano la più modesta 320*224.



Virtua Fighter 32X, probabilmente il miglior picchiaduro per l'add-on Sega

Caro MBF,
seguo la vostra testata dal numero uno e mi devo complimentare con voi per l'eccellente lavoro che fate ogni mese. Di **Mega Console** non apprezzo solo l'aggiornamento, ma anche la simpatia e la pazienza che dimostrate nel rispondere alle domande più disparate dei lettori, caso più unico che raro per quanto riguarda il panorama editoriale italiano, dove si arriva persino ad invitare i lettori a pulirsi il c**o con le pagine della concorrenza, come ha fatto il "curatore" della rubrica della posta di un'altra rivista.
Ma passiamo alle domande:
1) Ci sono in Italia negozi che vendono le colonne sonore dei videogiochi su CD? VOGLIO il soundtrack di **Panzer Dragoon**!
2) Uscirà mai **Dungeons & Dragons: Tower of Doom** per 32X?
3) Perché non fate una rivista solo per Saturn?
4) Cosa pensi esattamente di **Daytona USA** per Saturn? Secondo te è meglio di **Ridge Racer** per PlayStation? A proposito, è vero che il gioco di corsa della Namco verrà convertito per la console a 32-bit Sega?
5) E **The Story of Thor** per 32X?
Un saluto mega da,

Andrea Torrina
Pavia

1) Non sono molti i negozi italiani ad importare i soundtrack nipponici, mentre nel resto del mondo (USA, Francia e Inghilterra) la pratica è diffusa, nonostante i prezzi generalmente elevati dei CD.
2) No, è prevista solo la versione per Saturn.
3) Non sarebbe conveniente dal pdv editoriale. Per ora, almeno...
4) Personalmente preferisco Daytona USA. La Namco non ha ancora ufficializzato la conversione del suo racing game per SS. Poco male: Sega Rally RULLA!
5) Improbabile, ma non impossibile.

Salve, gallosi compagni di **Mega Console**,
sono un ragazzo di tredici anni e vi scrivo per porvi alcuni quesiti sull'immortale Megadrive e sulla sanguisuga 32X.
1) Dal pdv grafico, realistico e divertimento, quali tra i seguenti titoli calcistici mi consigliate: **Fever Pitch, Sensible Soccer World Cup Edition, Dino Dini's Soccer, Manchester United Soccer, Striker, Fifa Soccer '95**?

Earthworm Jim, IL platform per Megadrive


2) Uscirà mai **Cannon Fodder** per 32X? Se sì, quando?
3) Secondo voi, qual è il migliore platform degli ultimi due anni per MD? Io sono indeciso tra **Topolino Mania** ed **Earthworm Jim**, ma prima di acquistare uno dei due giochi, mi piacerebbe conoscere il parere di esperti come voi.
4) **Fever Pitch** per 32X sarà nettamente migliore alla versione a 16-bit o sarà la solita minestra riscaldata (vedi **NBA Jam TE**)?

Un immenso saluto da...

Manuel "The Best" Buttaci - Brescia

1) Fifa Soccer '95, Sensible Soccer WCE e Fever Pitch.
2) Nope.
3) Probabilmente Earthworm Jim, ma anche Sonic The Hedgehog 3 e Dynamite Headdy non sono niente male...
4) Dubito che la versione 32X conterrà innovazioni sostanziali rispetto a quella per Megadrive. Comunque a me NBA Jam TE per 32X è piaciuto...

Bella lì, Matteo
come ti butta? Mi chiamo Damiano e il 21 luglio ho acquistato un Saturn USA con adattatore universale, **Virtua Fighter** e **Daytona USA**. Ma passiamo alle domande, tanto ai lettori non può importare di meno che cosa ho comprato...
1) Che cosa significa TBA?
2) Sono state vendute più PSX o Saturn?
3) **The Need For Speed** verrà mai convertito per Saturn?
4) E' vero che la Sega intende sfruttare l'upgrade a 64-bit per 3DO solo per i suoi coin-op oppure sarà commercializzato anche per Saturn?
5) Che differenza c'è tra un RPG e un ARPG?

Ciao da

Damiano "Bronx" Brozzini

1) In italiano, Ancora Da Annunciare.
2) Dal momento che i dati di vendita sono stati rilasciati da Sega e Sony, è legittimo avanzare qualche dubbio sulla loro attendibilità. Tuttavia, in Giappone si assiste a una situazione di sostanziale pareggio, mentre in USA e Europa, la Sony vanta un certo vantaggio sulla rivale Sega.
3) La EA non l'ha ancora annunciato, ma non lo escluderei.
4) Ne parliamo nelle news.
5) ARPG sta per Action/Role Playing Game: la sigla designa tutti quei giochi di ruolo in cui la componente dinamica è preponderante, specie per i combattimenti. Un classico ARPG è Actraiser (Enix) per SNES o Soleil (Sega) per MD.

SEGA NEWS

Se qualcuno di voi aveva ancora qualche dubbio sulle potenzialità del Saturn, Sega News è quello che ci vuole per guardare al futuro con motivato ottimismo. Dopo qualche bidone di troppo, la Sega si è rimboccata le maniche e ci sta ora regalando titoli di eccezionale qualità. C'è di più: se la PlayStation vi preoccupa, potete stare tranquilli: presto i migliori videogiochi della console Sony saranno presto disponibili per Saturn!!! E non è finita: a partire da marzo, i videogiochi più galattici usciti in formato Neo Geo CD saranno convertiti in esclusiva per il 32-bit Sega!!! Continuate a leggere le volete saperne di più...
E per finire, preparatevi alle anteprime di titoli del calibro di The Story of Thor, Street Fighter Legends, Vampire Hunter e molti altri.
Il Rinascimento Sega è solo all'inizio.
Pretendete il meglio.
Pretendete Mega Console.

a cura di Matteo "Conehead" Bittanti



Lemmings 3D: un hit su PlayStation presto su Saturn. Almeno speriamo

SHOCK NEWS!

WIPEOUT IN ARRIVO PER SATURN!

Se non avete missato la rubrica **Mega Mail** del numero #21, ricorderete sicuramente le dichiarazioni del presidente della Sega of America, Tom Kalinske, a proposito di possibili conversioni di hit PlayStation per Saturn. Ebbene, l'eventualità è diventata certezza. **Mega Console** può rivelare che i capolavori disponibili fino ad oggi solo per il 32-bit Sony saranno presto disponibili anche per la piattaforma Sega. **WipeOut**, l'incredibile racing game futuristico che ha riscosso un enorme successo di critica e pubblico finirà presto nei lettori CD-ROM del Saturn. Il gioco è attualmente in fase di sviluppo in Japan, ma non sarà distribuito sotto etichetta Sony/Psygnosis bensì Sega (un po' come era successo per **Toshinden S**) o Acclaim. La data di uscita indicativa è stata fissata per marzo '96. **WipeOut** è solo il primo di una serie di conversioni "calde" che vedremo nei prossimi mesi. In queste settimane la Sega sta negoziando l'acquisto di un colossale pacchetto di giochi che si ritenevano del tutto "incedibili", non tanto per impedimenti tecnici della console Sega, ma proprio perché rappresentano il meglio della produzione ludica per PlayStation e quindi un valido incentivo all'acquisto della console. Secondo fonti attendibili, titoli come **Destruction Derby**, **DiscWorld**, **3D Lemmings** e forse addirittura **Krazy Ivan** e **Assault Rigs** potrebbero uscire per Saturn. Intanto, i fortunati che hanno già potuto dare un'occhiata alla versione Saturn di **WipeOut** sono rimasti piacevolmente impressionati dall'estrema somiglianza con l'originale: speriamo di presentarvi le prime immagini già sul prossimo numero. Indubbiamente un bel colpo per la Sega, ma soprattutto per i possessori del Saturn che, sulla stessa console, potranno giocare sia alle conversioni esclusive dell'AM2 e dell'AM3 (queste sì "incedibili", se si eccettua il PC) sia alle killer applications per PlayStation.



Wipeout è probabilmente il miglior gioco disponibile per PlayStation e tra pochi mesi lo giocheremo su Saturn...



Pensate forse che la PlayStation si beccherà Virtua Fighter 2 o Virtua Cop o Sega Rally? Nope! Ahahahahahah...



WipeOut: l'F-Zero della nuova generazione che piace tanto ai possessori del Saturn...



Destruction Derby è un altro dei titoli Sony che potrebbero apparire per Saturn

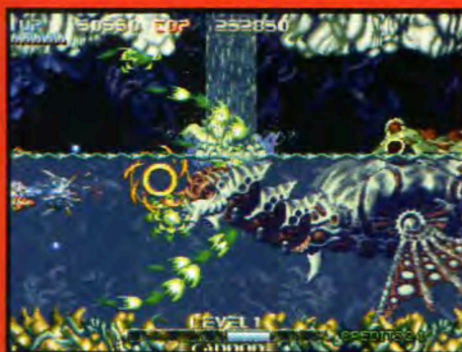
UPDATE

GIOCHI NEO-GEO PER SATURN: I TITOLI

Il Saturn sta diventando una piattaforma davvero cosmopolita, una sorta di standard del divertimento elettronico, alla faccia di Trip. Come rivelato in esclusiva sul numero 20 di **Mega Console**, Sega ed SNK, hanno firmato uno storico patto di collaborazione che prevede la conversione per Saturn di alcuni dei migliori titoli della SNK, fino ad oggi pubblicati solo in versione Neo Geo CD. Ora siamo in grado di rivelare i titoli. **Fatal Fury 3: Road to The Final Victory** e **King of Fighters '95** faranno parte del primo pacchetto di giochi. Per chi non lo sapesse, si tratta dei due migliori beat'em up ad incontri mai usciti per la console della SNK. Considerando le capacità nettamente superiori della macchina Sega, possiamo ragionevolmente aspettarci conversioni più che perfette. Oltre ai due titoli di cui sopra, vedremo presto sul 32-bit Sega anche l'eccellente sparatutto a scorrimento orizzontale **Pulsar**, un'evoluzione di **R-Type** veramente massiva. Non è chiaro se i programmatori della SNK lavoreranno direttamente sulle versioni Sega, o piuttosto i coders della grande "S", ma è stata avanzata l'idea che i titoli per Saturn beneficeranno di una serie di opzioni inedite (nuovi personaggi, nuovi fondali etc.). Takashi Kaga, uno dei manager della SNK, ha così commentato l'accordo con la Sega: *"I possessori del Saturn saranno felici di sapere che d'ora in poi potranno condividere i migliori successi del Neo Geo CD. Abbiamo una serie di titoli in fase di sviluppo che non mancheremo di annunciare nelle prossime settimane."*
Potete contare su **Mega Console** per una serie di anteprime estese radicali distruttive che chiaramente non trovate su altre testate...



King of Fighters '95: presto su Saturn!


Pulsar: l'R-Type degli anni '90 sarà disponibile per il 32-bit Sega!



King of Fighter '95 è il miglior picchiaduro mai apparso per Neo Geo e presto sarà una realtà anche per Saturn!



SATI DI VENDITA

I SUCCESSI DEL SATURN

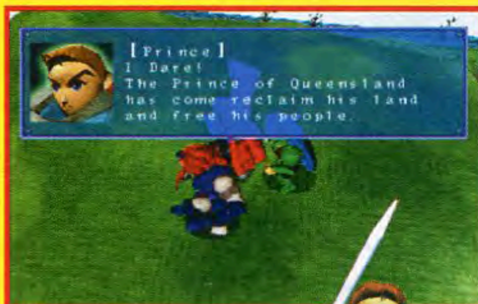


Rispetto ad ottobre, le vendite del Saturn sono aumentate del 70% in Inghilterra, come confermato da una analisi compilata dalla Gallup, una compagnia di ricerca indipendente. La base installata di Saturn in Gran Bretagna ha raggiunto quota 54.000 unità. Oltre 230.000 videogiochi sono stati commercializzati fino ad oggi e la cifra è destinata a crescere notevolmente dopo l'uscita di **Virtua Cop**, **Sega Rally** e **Virtua Fighter 2**. Noel Dardis, direttore del marketing della Sega of UK, ha sottolineato che il Saturn ha conquistato il 50% del mercato videoludico. In Italia, intanto, anche la Giochi Preziosi, distributore ufficiale dei prodotti Sega, si sta muovendo: prima di Natale ha ridotto il prezzo del Saturn di 100.000 lire, allineandosi ai rivali della Sony.

SEGA SATURN

RE-REVIEW

MYSTARIA







E' finalmente disponibile la versione inglese di **Riglord Saga**, uno dei primi RPG sviluppati dalla Sega per Saturn. L'edizione in lingua giapponese è stata recensita sul numero 19 di **Mega Console** meritandosi un ridondante 70%. Dal punto di vista estetico, i due prodotti non si differenziano in alcun modo, ma ora che alcuni passaggi risultano più chiari sotto l'aspetto linguistico, il punteggio di **Mystaria** va riconsiderato sotto una nuova ottica, giacché quello originale risulta ingiustificatamente penalizzante. Attenzione: il gioco è tutt'altro che rivoluzionario - come spiegato nella recensione - non eccelle in nessuna categoria particolare, e tuttavia è un prodotto ben confezionato. Se cercate un buon RPG, non lasciatevi sfuggire **Mystaria**, ma se cercate qualcosa di veramente speciale, forse vi conviene attendere l'uscita di **Dark Saviour** e **The Legend of Thor** prima di scucire la grana...

Giudizio Globale: 79%

PREVIEW DEL MESE

THE LEGEND OF THOR

Casa	Genere	Versione	Uscita
SEGA	ARPG	JAPAN	MARZO

Signore signori, ecco a voi le immagini tratte dalla versione completa al 75% di **The Legend of Thor**, il remake a 32-bit di uno dei migliori videogiochi mai prodotti per Sega Megadrive. La versione Saturn riprende la struttura e il gameplay di quel fantastico prodotto, ma dal pdv grafico risulta decisamente più spettacolare. **The Legend of Thor** miscela elementi di diversi generi videoludici (rpg, avventure dinamiche, picchiaduro etc.) e si configura come un titolo assolutamente unico nel suo genere. Torneremo a parlarne sicuramente sul prossimo numero, intanto checkate queste splendide pictures...



Thor è tornato! Come potete vedere, è diventato più grosso... Hmmm, steroidi oppure faticosi allenamenti in palestra?



Esteticamente parlando, The Legend of Thor si presenta come uno dei prodotti più convincenti visti su Saturn

WRESTLEMANIA

Casa	Genere	Versione	Uscita
ACCLAIM	WRESTLING	USA/EUROPE	GENNAIO

La conversione dell'omonimo coin-op è pressoché imminente e sarà recensita alla grande sul prossimo numero di **Mega**. Il wrestling dell'Acclaim vanta una serie di combo esilaranti e una caterva di animazioni. *Check it out!*







STREET FIGHTER ALPHA

Casa	Genere	Versione	Uscita
CAPCOM/VIRGIN	PICCHIADURO	JAPAN	FEBBRAIO

L'ennesima versione aggiornata di **Street Fighter 2** sarà disponibile a partire dagli ultimi giorni di gennaio o, al più tardi, ai primi di febbraio. La Virgin distribuirà la versione europea. Potrete leggere una cospicua review sul prossimo numero della vostra testata preferita.





INDYCAR RACING 2

CASA	GENERE	VERSIONE	USCITA
VIRGIN	RACING	EUROPEA	APRILE



Indycar Racing 2 è solo uno dei numerosi hit per PC in arrivo su Saturn. Da non confondersi con **Indy 500** (il coin-op Sega anch'esso in fase di conversione per il 32-bit Sega), il racing targato Virgin è una delle simulazioni di corsa automobilistica più realistiche di sempre. La versione Sega dovrebbe vantare persino degli x-tra che vi illustreremo dettagliatamente in una futura anteprima estesa.

La versione Saturn di Indycar Racing è attualmente completa solo al 30%. Torneremo a parlarne...



VAMPIRE HUNTER

Casa	Genere	Versione	Uscita
CAPCOM/VIRGIN	PICCHIADURO	JAPAN	GENNAIO

Un altro grande successo Capcom al bar plana sul Saturn. Quando leggerete queste righe, il gioco sarà già uscito (in Japan, **Vampire Hunter** è previsto per il 29 di dicembre). La versione Sega include due nuovi personaggi e la solita caterva di mosse x-tra. Per una recensione galattica, non perdete il prossimo numero di **Mega Console**.









VICTORY GOAL 1.1

Casa	Genere	Versione	Uscita
SEGA	SPORTIVO	JAPAN	FEBBRAIO/MARZO



La Sega sta lavorando all'update di **Victory Goal** che in Giappone ha riscosso un buon successo (forse perché è l'unico gioco di calcio disponibile per Saturn...). Se è vero che gli occhi della comunità videoludica sono puntati su **Fifa Soccer '96**, il fatto che l'engine e la grafica di **Victory Goal** siano stati in parte rifatti costituisce due buoni motivi per non sottovalutare questo prodotto. Il titolo definitivo del gioco dovrebbe essere **International Victory Goal**. Recensione imminente.



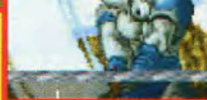


FEDA

Casa	Genere	Versione	Uscita
YANOMAN	RPG	JAPAN	DISPONIBILE



Feda è la versione riveduta e corretta di un ottimo role playing-game uscito per Super Famicom un anno e mezzo fa. Si tratta di un clone di **Shining Force** veramente massivo (non a caso è stato sviluppato dalla stessa casa che ha prodotto il fantastico RPG per Megadrive). Recensiremo la versione inglese non appena sarà disponibile...







IN THE HUNT

Casa	Genere	Versione	Uscita
IREM	SPARATUTTO	JAPAN	MARZO





I creatori di **R-Type** sono al lavoro già da qualche mese sulla conversione di **In The Hunt**, spettacolare coin-op che si colloca a metà tra *Caccia ad Ottobre Rosso* e *Allarme Rosso* (notate il *rosso* ricorrente). Sparaspara a scorrimento orizzontale, **In The Hunt** è solo uno dei numerosi titoli della Irem previsti per Saturn che non mancheremo di segnalare nei prossimi mesi.

BIOHAZARD

Casa	Genere	Versione	Uscita
CAPCOM	AVVENTURA	JAPAN	1996







La Capcom ha annunciato **BioHazard** (aka **Resident Evil**, in USA) per Sega Saturn. Si tratta di una incredibile avventura prevista anche per Sony PlayStation che vanta una grafica semplicemente strabiliante. Pensate ad un incrocio tra **Alone in The Dark** e **From Beyond** (un eccellente splatter-movie che si ispira a uno splendido racconto di H.P.Lovercraft - NdMBF). Riuscirete ad uscire vivi dalla classica casa degli orrori? Se avete visto **Evil Dead 1 & 2** (aka **La Casa 1 & 2**) del grandioso Sam Raimi, sapete già cosa vi aspetta... Combattimenti in texture mapping come non li avevate mai visti prima. Uno dei titoli più attesi del 1996. Aspettatevi tonnellate di immagini a partire dal prossimo numero...

BAKU BAKU

Casa	Genere	Versione	Uscita
SEGA	PUZZLE	JAPAN	FEBBRAIO





Dopo **Puyo Puyo 2**, gli amanti dei puzzle game potranno presto sollazzarsi con **Baku Baku**, sviluppato grazie alla scheda da bar Titan e presentato al Jamma di Tokyo qualche mese fa. **Baku Baku** è - al pari del titolo della Compile - un clone di **Tetris** molto divertente: qui dovrete allineare banane, scimmiette e mammiferi vari. Recensione pressoché imminente...

SNATCHER

Casa	Genere	Versione	Uscita
KONAMI	ADVENTURE	JAPAN	MARZO



Un gioco che vi farà perdere la testa!



Snatcher per Mega-CD: presto su Saturn!

La Konami ha annunciato la conversione per Saturn di **Snatcher**, la migliore avventura grafica mai prodotta per Mega-CD. La nuova versione vanterà una grafica nettamente più realistica nonché qualche episodio inedito. Pare inoltre che la Sega abbia acquistato i diritti del sequel di **Snatcher**, **Policenauts**, disponibile già da qualche mese per 3DO. Se amate il genere cyberpunk e avete già letto tutti i romanzi di Sterling e Gibson, **Snatcher** fa decisamente per voi...

PIANO DELLE USCITE

GIOCHI SATURN PREVISTI A GENNAIO

TITOLO	CASA	GENERE	NOTE
Clockwork Knight 2	SEGA	Platform	Versione USA
Blazing Dragons	Crystal Dynamics	RPG	
Shell Shock	US Gold		
Road Rash	EA		Conversione 3DO
Wrestlemania: The Arcade	Acclaim		
Alone in the Dark	I-Motion		
Dragon's Lair	Readysoft		
Virtual Chess	Titus		
Supreme Warrior	Digital Pictures		
Chaos Control	I-Motion		
Brain Dead 13	Readysoft		
Fox Hunt	Capcom		
Judge Dredd	Acclaim		
Space Ace	Readysoft		
Earthworm Jim 2	Playmates		
Superbowl 3	Tecmo		
Madden NFL '96	EA		
Sign of the Sun	Vic Tokai		
Descent	Interplay		
Waterworld	Ocean		
Wing Commander 3	EA		
Double Header	Jaleco		
Dark Sun	Data East		aka Dark Legend
Slam Dragon	Jaleco		
Dreamknight	Jaleco		
Iron Storm	Working Designs		
Varuna's Force	JVC		

LA CLASSIFICA

TOP TEN SATURN

TITOLO	CASA	GENERE	RECENSIONE
Virtua Fighter 2	**Sega**	Pichiaduro	MC #22
Sega Rally	**Sega**	Racing	MC #22
Virtua Cop	**Sega**	Shooter	MC #22
Virtua Fighter Remix	Sega	Picchiaduro	NR
X-Men	Capcom	Picchiaduro	MC #22
Daytona USA	Sega	Racing	MC #15
Mortal Kombat II	Acclaim	Picchiaduro	MC #21
Shin Shinobi EX	Sega	Action	MC #17
Layer Section	Taito	Shoot'em Up	MC #20
Toshinden S	Sega	Picchiaduro	MC #22

E' NATA QUEEN On Line
IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET
SCOPRICI AL SITO HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

VENDITA PER CORRISPONDENZA

per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SEGA MEGA DRIVE

ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	149.900	(E)
ALADDIN	99.900	(E)
ALIEN 3	59.900	(E)
ALIEN SOLDIER	119.900	(E)
ANIMANIACS	95.000	(E)
ART OF FIGHTING	89.900	(E)
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	119.000	(E)
ATP TENNIS	129.000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	119.900	(U)
BATMAN & ROBIN	119.000	(E)
BATMAN FOREVER	109.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	69.900	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(U)
BEAVIS & BUTT HEAD	49.900	(U)
BERENSTEIN BEARS	49.900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49.900	(E)
BLOODSHOT	69.900	(E)
BOOGERMAN	49.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
BUBSY 2	49.900	(E)
CANNON FODDER	89.900	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	39.900	(E)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CLAY FIGHTER	59.900	(E)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.000	(E)
COACH COLLEGE COLLECTION FOOTBALL	129.000	(E)
COMIX ZONE	129.000	(E)
COOL SPOT	59.900	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	45.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)
CRYSTAL PONY TALES	49.900	(U)
DAFFY DUCK	119.000	(E)
DEMOLITION MAN	109.000	(E)
DESERT DEMOLITION	109.900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DONALD DUCK 2	119.900	(E)
DOUBLE DRAGON III	79.900	(U)
DRAGON	59.900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.900	(E)
DUNE II	119.000	(E)
DYNAMITE HEADDY	99.900	(E)
EARTH WORM JIM	119.000	(E)
EARTH WORM JIM 2	TEL.	
ECCO THE DOLPHIN 2	129.000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.900	(U)
EXO SQUAD	119.900	(U)
FATAL FURY 2	69.900	(J)
FEVER PITCH	109.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	69.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	119.000	(E)
FLINK	99.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89.900	(E)
FOREMAN FOR REAL	129.000	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109.900	(E)
FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE -	69.000	(U)
GARFIELD	109.900	(E)
GOLDEN AXE THE DUEL	59.000	(E)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89.000	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49.000	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	59.900	(U)
HARDBALL 94	49.900	(E)
HARDBALL 95	TEL.	
HURRICANES	49.900	(E)
I PUFFI	89.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49.900	(E)
ISHIDO	39.000	(E)
IZZY'S QUEST	119.900	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79.900	(J)
JELLY BOY	109.000	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89.900	(E)
JOHN MADDEN 95	79.900	(E)
JOHN MADDEN 96	129.000	(E)
JUDGE DREDD	129.000	(E)
JUNGLE STRIKE	89.900	(E)
JURASSIC PARK 2	99.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	89.900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KING OF THE MONSTER 2	49.900	(U)
LAST BATTLE	49.900	(E)
LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT.	99.900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	109.000	(E)
LIGHT CRUSADER	135.000	(E)
LOTUS 2	59.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MARSUPILAMI	119.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	79.900	(E)
MEGA MAN X	129.900	(E)
MEGA SWIV	79.900	(E)
MEGA TURRICAN	49.900	(E)
MEGAGAMES 1	49.900	(E)
MEGAGAMES 2	49.900	(E)
MEGAGAMES 3	49.900	(E)
MICKEY MANIA	59.000	(E)
MICROMACHINES 1996	109.000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.000	(E)
MIGHTY MAX	109.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	79.900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	119.000	(E)
MR NUTZ	59.900	(E)
MRS PACMAN	69.900	(E)
NBA ACTION 95	129.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	79.900	(E)
NBA LIVE 96	119.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	139.000	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY	49.000	(E)
NHL HOCKEY 96	119.000	(E)
OTTIFANT	49.000	(E)
PAC MAN 2	109.000	(U)
PAC PANIC	89.900	(E)
PAGEMASTER	119.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.900	(E)
PELE SOCCER	49.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	99.900	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	119.900	(E)
PHANTASY STAR IV	165.000	(U)
PHANTOM 2040	129.000	(U)
PITFALL	79.900	(E)
POWER RANGERS	99.900	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	119.900	(E)
POWERDRIVE	69.000	(E)
PREMIER MANAGER	109.900	(E)
PRIMAL RAGE	129.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69.000	(E)
PROBOTECTOR	115.000	(E)
PSYCHO PINBALL	89.000	(E)
PUGGSY	49.000	(E)
PUTTY SQUAD	129.900	(E)
RADICAL REX	49.900	(E)
RANGER X	79.900	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	49.900	(E)
RISTAR	99.000	(E)
ROAD RASH 3	79.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	49.900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49.000	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	69.000	(E)
SAMURAI SHODOWN	125.000	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	69.900	(E)
SCOOBY-DOO	119.000	(U)
SEA QUEST DSV	69.900	(U)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.900	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	49.900	(U)
SHAQ-FU	69.900	(E)
SHINING FORCE II	125.000	(E)
SHINOBI III	89.900	(E)
SILVESTER & TWEETY	129.000	(E)
SKELETON KREW	99.900	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SOLEIL (RAGNACENTY)	119.900	(E)
SONIC 2	45.000	(E)
SONIC 4	109.000	(E)
SONIC SPINBALL	69.900	(E)
SPACE HARRIER	49.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
SPEEDBALL 2	59.900	(E)
SPEEDY GONZALES	119.000	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69.000	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV -	59.900	(E)
SPORTS COMPILATION	119.000	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.900	(U)
STARGATE	49.000	(E)
STREET OF RAGE 3	119.900	(E)
STREET RACER	109.900	(E)
STRIKER	129.900	(E)
SUB TERRANIA	59.000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	39.900	(E)
SUPER KICK OFF	49.000	(E)
SUPER MONACO GP II	69.900	(E)
SUPER SKIDMARKS	119.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	149.900	(E)
SYNDICATE	89.900	(E)
TALE SPIN	49.000	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79.900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139.000	(U)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	49.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE PUNISHER	119.900	(E)
THE STORY OF THOR	149.000	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	119.000	(E)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	99.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL	109.900	(U)
TOTAL FOOTBALL	125.000	(E)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	59.000	(E)
TRUE LIES	69.900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.900	(E)
URBAN STRIKE	79.900	(E)
VECTOR MAN	109.900	(E)
VIEW POINT	99.900	(U)
VIRTUA RACING	149.000	(E)
VIRTUAL PINBALL	59.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109.000	(E)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WINTER SUMMER CHALLENGE	49.000	(E)
WIZ'N'LIZ	49.000	(E)
WOLFCHILD	75.000	(U)
WORLD CLASS SOCCER	39.900	(E)
WORLD CUP USA 94	49.900	(E)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.000	(U)
WORMS	119.000	(E)
WWF RAW	119.000	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	139.900	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	109.900	(E)
YOGI BEAR	79.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZERO TOLLERANCE	129.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA GAME GEAR™

AERIAL ASSAULT	45.000
ARENA	79.900
AX BATTLER	39.000
BATMAN & ROBIN	79.900
BATMAN FOREVER	79.000
CHAKAN	39.000
DRAGON	59.900
EARTH WORM JIM	79.900
EVANDER HOLYFIELD	39.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	79.900
FRED COUPLES	69.000
GARFIELD	79.900
JUDGE DREDD	89.000
JUNGLE STRIKE	79.900
KAWASAKI SUPERBIKE	89.900
MICKEY MOUSE 3	79.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.900
MLBPA BASEBALL	89.900
MORTAL KOMBAT 2	79.900
MORTAL KOMBAT 3	79.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69.900
NFL QUARTERBACK CLUB	99.900
NHL ALL STAR HOCKEY	79.900
PHANTOM 2040	79.000
POWER RANGERS	79.900
POWER STRIKE 2	39.900
PRIMAL RAGE	79.000
RISTAR	79.900
SONIC 2 IN 1	79.900
SONIC DRIFT 2	85.000
SONIC LABYRINTH	69.900
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	79.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.900
STARGATE	69.900
TAIL'S ADVENTURES	79.000
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79.900
WORLD SERIES BASEBALL 95	89.900
WWF RAW	49.900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79.900
ZOOP	79.000

THE TOP GAMES

L. 119.900 — L. 109.900 — L. 129.000 — L. 109.900 — L. 119.900 — L. 119.900 — L. 119.900 — L. 119.900

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !
Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...
QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

L. 99.900 — L. 109.900 — L. 109.900 — L. 139.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)
FAX 011-31.13.555
POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO
INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT
QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)
MC
I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
☐		
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.



WORLD CUP GOLF

Dopo quel mezzo disastro di Pebble Beach Golf (Sega), i fanatici delle simulazioni elettroniche di golf - ammesso che esistano - possono guardare a World Cup Golf come al *"gioco dei loro sogni"*. Continuate a leggere se volete sapere perché...





In attesa di **PGA Tour Golf '96** della Electronic Arts, incontestato paradigma del genere, possiamo sollazzarci con l'ultima fatica della US Gold, **World Cup Golf**. La simulazione della US Gold è già uscita su PC, ma la versione Saturn è sostanzialmente un update migliorato. Per gli amanti delle statistiche segnaliamo che le immagini prerenderizzate del percorso occupano da sole circa 800 megabytes, che sono stati compressi su un solo CD-ROM. **World Cup Golf** ci permette di confrontarci con i migliori giocatori di golf virtuali sull'Hyatt Dorado di Porto Rico, uno dei più importanti circuiti golfistici del mondo.

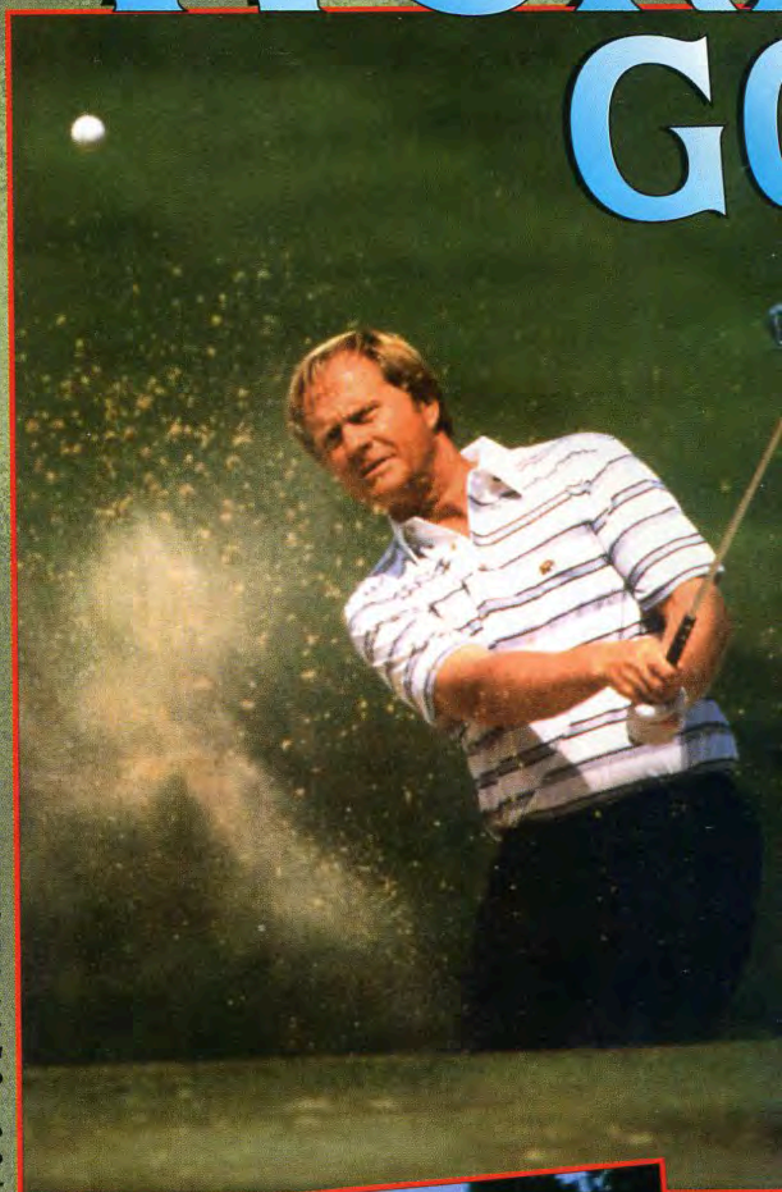
L'aspetto più stupefacente dell'ultima fatica della U.S. Gold è rappresentato dall'impareggiabile dettaglio grafico, ottenuto grazie all'ausilio delle sofisticate piattaforme della Silicon Graphics e all'utilizzo magistrale di un package creato *ad hoc* dalla Wavefront Software. Non è la prima volta che questa tecnologia viene impiegata in un videogioco, ma, per usare le parole di Peter Sohart, presidente della divisione inglese della Wavefront, *"nessun gioco fino ad oggi ha sfruttato così a fondo le capacità del nostro programma grafico."*

Le immagini di **World Cup Golf** parlano da sole. Gavin Cheshire, che si è occupato del progetto, ha aggiunto: *"Ci sono un sacco di simulazioni di golf che hanno una bella grafica, ma una giocabilità pessima e altri perfettamente giocabili, ma mediocri dal pdv estetico. Dopo otto mesi di fine programmazione,* ***World Cup Golf*** *per Saturn si appresta a diventare IL migliore gioco nel suo genere."* Vedremo, Gav, vedremo, non esaltarti troppo, c'è anche **Scottish Open** della Core Design che reclama attenzione...

Considerando che il gioco è completo all'80% e che sarà commercializzato alla fine di dicembre, potete contare su **Mega Console** per una recensione completa il mese prossimo.



Oltre a golfers maschili, il gioco della US Gold, offre la possibilità di scegliere anche una golfista. Proprio come nella realtà, eh?





LEADER BOARD

POS	NAME	DAY	HOLE	PAR
1	J. COVA	1	5	-1
2	A. MULLER	1	4	-1
3	J. LEE	1	4	-1
4	L. EVANS	1	3	-1
5	M. DIAZ	1	6	E



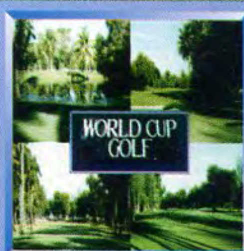


...LD CUP ...OLF





L'unica pecca di World Cup Golf riguarda il numero di percorsi, decisamente basso: ehm, uno...



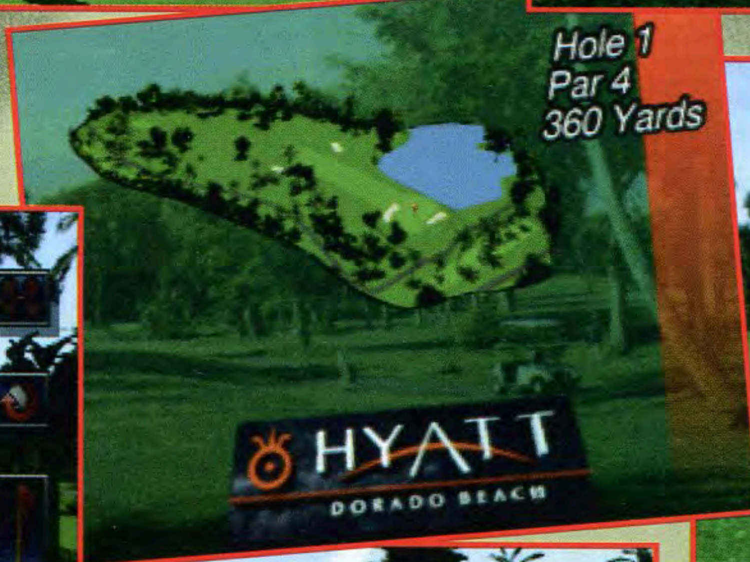
CASA PRODUTTRICE
US GOLD

GENERE
SPORTIVO

USCITA
GENNAIO















Pepperouchau nasconditi! Johnny Bazookastone, la nuova mascotte della US Gold, è pronto a invadere le scene videoludiche Sega con un unico intento: settare un nuovo standard nell'ambito dei platform bidimensionali. Mega Console è lieta di presentarvelo in anteprima...

Lo sprite più rockettaro della storia dei videogames è il protagonista di un gioco a piattaforme che vanta la bellezza di 32 livelli. Da quanto abbiamo potuto vedere, **Johnny Bazookatone** eccelle sia sull'aspetto grafico, sia su quello audio. I programmatori della US Gold hanno sfruttato appieno le capacità di zoom e di rotazione del Saturn per realizzare una serie di effetti speciali sorprendenti. Il realismo delle animazioni si sposa perfettamente all'atmosfera cartoonesca e alla grafica fumettosa. Lo scopo del gioco è quello di stanare i virus che il malvagio El Diablo ha disseminato qua e là per provocare deleterie epidemie. Il nostro eroe dovrà farsi largo con la sua chitarra elettrica, elettrizzando i cattivoni di turno e facendosi largo tra il classico fottio di tarpani assortiti. Come in **Earthworm Jim 2**, anche qui dovremo confrontarci con una serie di enigmi e puzzle vari, che rendono il gioco più intrippante e longevo. Un particolare particolarmente interessante riguarda la non-linearità dei livelli: in alcune situazioni, potrete infatti scegliere il vostro itinerario anziché seguire un pattern prefissato, il che accresce non poco la varietà dell'avventura. Le animazioni sono tra le più convincenti che abbiamo mai visto in un titolo a 32-bit: in questa versione completa al 70%, **Johnny** è caratterizzato da movimenti molto realistici e allo stesso tempo comici. La grafica è sontuosa e l'uso dei colori in molte situazioni è veramente magnifico. La colonna sonora è semplicemente esaltante. Il soundtrack rockeggiante è accompagnato da una serie di jingles molto orecchiabili, che rendono l'azione particolarmente esilarante. Restano due incognite di non poco conto: giocabilità e longevità. Se questi due fattori saranno convincenti al pari di grafica e sonoro, aspettatevi punteggi dall'85% in su.

Non mancheremo di recensire **Johhny Bazookatone** già sul prossimo numero di **Mega Console**. Stay with us...



CASA PRODUTTRICE
US GOLD

GENERE
PLATFORM

USCITA
GENNAIO











THE HORDE



Conversione diretta di un hit per 3DO, **The Horde** è suddiviso in quattro momenti principali. Il primo di questi è caratterizzato da un gameplay di tipo dinamico, mentre gli altri due sono di tipo tattico/gestionale. L'ultima sezione, infine, è costituita da una serie di animazioni in full motion video che accompagnano il gioco.

Lo scopo di **The Horde** è quello di salvare un villaggio dall'attacco di diabolici esseri, gli Hordelings, che passano il loro tempo a dare fuoco ai raccolti e ad uccidere i poveri contadini. Nel contempo, dovrete anche occuparvi della gestione del villaggio, piantando alberi, allestendo difese varie (barricate, fossi, mura) e via dicendo.

Vi ricordate "Genitori in Blue Jeans"? Come no, la classica sit-com americana interpretata dal belloccio di turno, Kirk Cameron... Orbene, il tizio in questione è il protagonista di The Horde, un'avventura targata Crystal Dynamics che vi trasporta in un medioevo di streghe e magia nera... Siete pronti?



Il passaggio tra la sezione tattica a quella dinamica diventa man mano più complesso con il progredire del gioco. Se all'inizio i vostri nemici sono disorganizzati e caotici, nei livelli superiori impareranno ad attaccarvi in modo più razionale e deleterio.



The Horde vi richiede anche competenze amministrative: dovrete esigere il pagamento delle tasse dai vostri sudditi (già tartassati per motivi loro) e assicurare il ricambio di edifici o mezzi difensivi danneggiati.



Le fasi arcade sono probabilmente le più divertenti: l'azione è vista in prospettiva isometrica (il grado di inclinazione è di 30° o giù di lì, non ho un goniometro a portata di mano).

Con la vostra fedele spada, la leggendaria Grimtwacker, dovrete decapitare le malvagie creature prima che riescano a razziare interamente il villaggio. Dovrete anche elaborare tattiche più complesse per fermare l'assedio, come piazzare della carne in luoghi ad hoc e organizzare imboscate.



The Horde si colloca a metà tra **Sim City** e un action game e le animazioni in FMV lo avvicinano ad un vero e proprio film interattivo, per quanto l'espressione sia decisamente abusata.

Recensione completa sul prossimo numero di **Mega Console**.

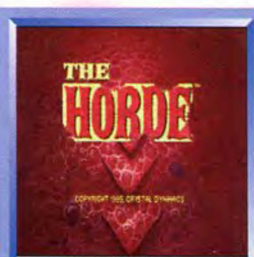


The Horde è un po' come Sim City, nel senso che dovete costruire degli edifici e sperare che tutto vada bene



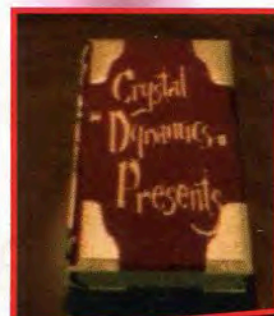
DE





CASA PRODUTTRICE	CRYSTAL DINAMICS
GENERE	ARPG
USCITA	FEBBRAIO













E' fondamentale curare l'aspetto difensivo del vostro villaggio, altrimenti sarete impotenti contro le avanzate degli Hordelings...



BLAZING DRAGONS





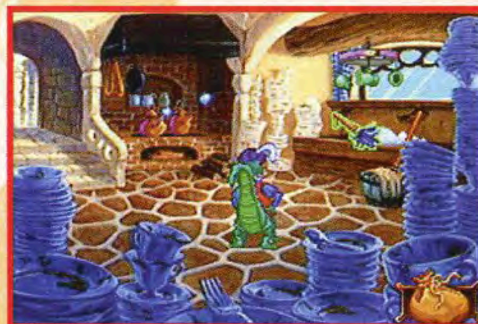


CASA PRODUTTRICE
CRISTAL DYNAMICS

GENERE
AVVENTURA

USCITA
FEBBRAIO

Dopo aver realizzato una serie di spettacolari titoli per 3DO, l'americana Crystal Dynamics si è convertita al verbo-Saturn. Uno dei primi titoli previsti sulla piattaforma a 32-bit Sega è Blazing Dragons, un'avventura dinamica che si svolge ai tempi di Re Artù e i Cavalieri della Tavola Rotonda...



La situazione è semplicemente drammatica: i Dragoni sono riusciti ad avere la meglio sui paladini del bene, i difensori della giustizia, i Power-Rangers ante-litteram: i Cavalieri della Tavola Rotonda. I perfidi sputafuoco hanno instaurato un regime di terrore nella vecchia Camelot, a pochi chilometri dal casello di Rovigo. Blazing Dragons è un'avventura di tipo dinamico nella quale interpretiamo i panni del classico beota di turno al quale è stato affidato il compito di salvare tutti, entro le sei di sera e per di più gratis. Flicker, il tarpano in causa, non è il massimo in quanto ad acume, quindi dovrete prima raccogliere la classica serie di informazioni per elaborare un piano d'attacco contro i Dragoni e liberare i Cavalieri prima che sia troppo tardi. Non sono ammessi errori e neppure attacchi di pigrizia acuta. Il destino di Camelot dipende da voi, almeno fate finta che ve ne freghi qualcosa, porca pupazza. L'atmosfera del gioco è caratterizzata da uno humor tipicamente anglosassone (se amate la demenzialità dei Monthy Python sapete cosa vi aspetta). Non è un caso, potrei dire a questo punto, che alla stesura del gioco abbia partecipato attivamente Terry Jones, ex-membro del celebre gruppo di comici inglesi...



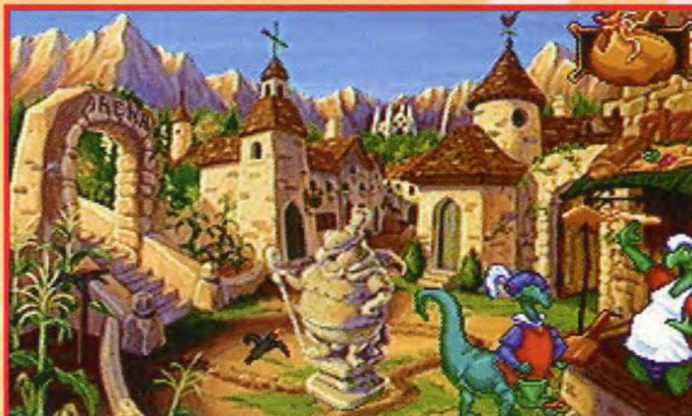


Blazing Dragons alterna momenti di semplice esplorazione a combattimenti con i Dragoni. Il look cartonesco forse non avrà lo stesso fascino degli anime nipponici, ma se siete fans delle avventure grafiche su PC, probabilmente apprezzerete la grafica dell'ultima fatica della Crystal Dynamics. Per gli amanti delle statistiche, segnaliamo che il gioco vanta oltre 40 personaggi differenti e ben 3000 disegni per le animazioni degli sprites.

Il gioco ha riscosso un grande successo su 3DO, tanto che ne è stata tratta una serie animata trasmessa in America nel corso del 1995.

Ora, sono certo, dormirete tranquilli, stanotte.







SOLAR ECLIPSE

Il seguito ufficiale di Total Eclipse, un celebre sparatutto per 3DO (celebre più che altro perché è uno dei pochissimi titoli decenti apparsi su questa piattaforma) arriva su Saturn. Mega Console ve lo presenta alla grande!

SOLAR ECLIPSE

CASA PRODUTTRICE
CRISTAL DYNAMICS
GENERE
SPARATUTTO
USCITA
FEBBRAIO

Sparatutto tridimensionale a pattern prefissato, **Solar Eclipse** promette grandi cose, anche alla luce del fatto che le potenzialità della console a 32-bit Sega consentono una serie di effetti speciali semplicemente improponibili su 3DO. Il gioco è lungi dal completamento e tuttavia butta già parecchio bene per quanto concerne animazioni e grafica. L'azione è molto veloce e gli scenari sono assai più definiti rispetto al pre-quel. In **Solar Eclipse** avrete la possibilità di pilotare un poderoso caccia spaziale e di affrontare orde di alieni assetati di sangue umano.















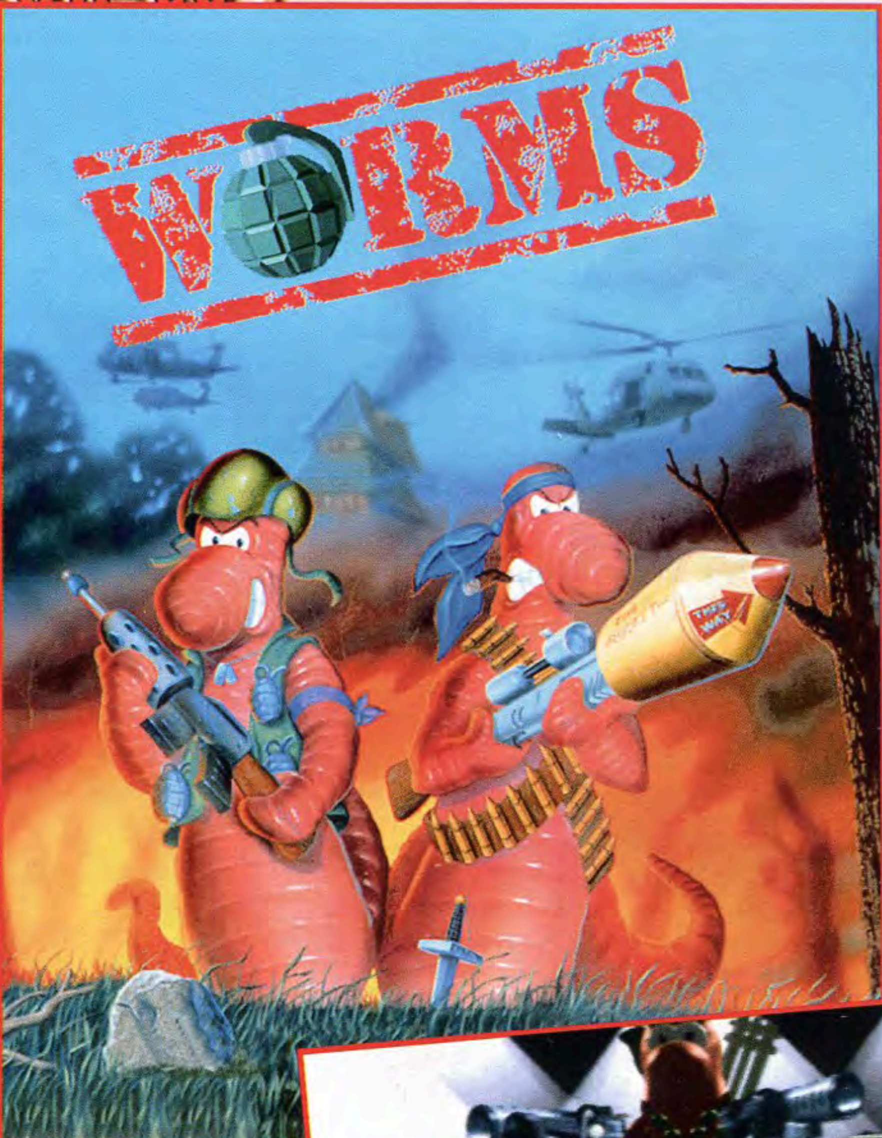












La rivelazione dell'anno! I team 17, uno dei migliori gruppi di programmazione per Amiga e PC che negli anni ci hanno regalato vere perle del divertimento casalingo, questa volta arrivano sul Saturn con questa conversione di un loro action/puzzle game veramente originale, divertente e coinvolgente.

Non formalizzatevi sulla grafica del gioco, funzionale ma certamente non eccelsa: **Worms** è il prodotto più esaltante degli ultimi tempi. Lo scopo del gioco è di una semplicità devastante: avete a disposizione un esercito di lombrichi con il quale dovrete sterminare i team di vermicelli avversari. O voi o loro. Avete quindici minuti di tempo per eliminare i vostri avversari, dopodiché il gioco si blocca e se la battaglia non si è ancora conclusa, vince il giocatore che ha inflitto più danni al nemico. Naturalmente durante la vostra furibonda campagna non sarete nudi come vermi, infatti **Worms** vanta un numero incredibile di armi e power up. Il vostro esercito di esseri striscianti può contare su una ventina di armi differenti fra cui missili a ricerca di calore, bazooka, mine, granate dilanianti, dinamite, lanciafiamme, fucili a pompa, mitragliatori, il teletrasporto e parecchie altre cose che vi lasciamo scoprire da soli...

Una delle opzioni più deleterie è l'attacco kamikaze, che consente a un vostro vermetto di immolarsi per assicurare la vittoria al vostro team. Pazzescamente esaltante!

L'aspetto più interessante di **Worms** è il generatori di scenari sviluppato dai Team 17 che rende ogni partita differente da quella precedente. Detto in altri termini, gli scenari sono praticamente infiniti e la longevità del gioco è limitata solo dalla vostra voglia di distruzione.

Worms riassume in sé il meglio di due grandi capolavori: **Lemmings** e **Cannon Fodder**. Perderselo significa lasciarsi scappare uno dei migliori videogiochi mai apparsi su Saturn. Semplicemente Wormidabile, se ci consentite il tragico gioco di parole.

NON E' UNA BISSIA, PERO' STRISSIA





Oltre ad essere armati fino ai denti, ammesso che i lombrichi abbiano i denti, i protagonisti di questo gioco si rivelano particolarmente abili e così, per arrivare dritti all'obiettivo, sono persino in grado di scavare gallerie e costruire ponti, come pure di buttarsi da altezze incredibili dritti in testa ai nemici. Un'ultima opzione molto importante è quella che vi consente di registrare la partita, per poter interrompere la vostra carneficina sul più bello e riprenderla, con calma e esattamente da dove l'avete lasciata, quando vi trovate più comodi.





Lemmings ha fatto scuola. In ogni caso non fatevi ingannare: Worms è sostanzialmente diverso...



Ogni tanto potrete gustarvi queste sequenze in ray-tracing assolutamente esilaranti: peccato non abbiano usato lo stesso metodo per la grafica del gioco

COMMENTO



Come può non piacere **Worms**? Di sicuro se siete dei patiti della grafica mozzafiato e degli effetti spettacolari, vi lascerà un po' deluso, ma non è in questi fattori che il gioco del Team 17 ha i suoi punti di forza. Ci troviamo davanti a uno degli esempi più devastanti di semplicità di struttura del gioco portato a livelli di divertimento stratosferico grazie a una realizzazione impeccabile. In fondo è uno specie di **Cannon Fodder** con l'inquadratura e la gestione dei personaggi di **Lemmings**, col risultato di avere fra le mani un gioco veramente grandioso. Fin dalla prima partita si ha tutto esattamente sotto controllo, grazie ad un impeccabile sistema di comandi, e si può subito ottenere il massimo da **Worms**. Disprezzare questo gioco vuol proprio dire avere i paraocchi (oppure avere una repulsione primordiale per gli esseri viscidi).

Diego

COMMENTO

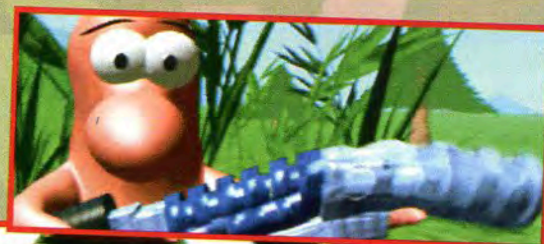


Ricetta per una dose massiccia di divertimento: prendete una manciata di **Lemmings**, innaffiate il tutto con la demente violenza di **Cannon Fodder**, fate cuocere a fuoco lento e cosa ottenete? **Worms**! Solo chi ha provato i due capolavori sopracitati può immaginare il divertimento di questa nuova fatica del Team 17, che promette di diventare un best seller per il Saturn. La giocabilità è stata curata fin nei minimi particolari e assicura dosi assurdi di splatter demenziale. Fin dalla prima partita vi troverete così calati in incredibili battaglie fra vermi viscidi e armati fino a denti. Certo, la grafica non è certo il massimo della spettacolarità, ma in fondo non c'è bisogno di milioni di poligoni sullo schermo per avere un gioco divertente. Questa è appunto la forza di **Worms**: un concept semplice sviluppato in modo perfetto in ogni particolare. Credetemi, ne ho visti pochi di giochi così divertenti e non solo sul Saturn.

Puck



Nel caso finiate le armi nei primi cinque minuti di gioco, alcune casse di munizioni pioveranno dal cielo permettendovi di continuare la vostra distruzione sanguinaria







CASA PRODUTTRICE	OCEAN
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 79
▲ La presentazione, oltre a essere divertentissima, è pure di pregevole fattura
▼ La grafica generale del gioco non spreme certo il Saturn

SONORO 85
▲ Musiche di accompagnamento non particolarmente spettacolari, ma effetti sonori divertenti divertentissimi

GIOCABILITÀ 93
▲ Il massimo. **Worms** è veramente uno dei giochi più immediati e divertenti mai apparsi sul Saturn, vi stregherà!

LONGEVITÀ 91
▲ Con il generatore di scenari e l'incredibile dose di divertimento troverete molto difficile staccarvene per un bel po' di tempo

GLOBALE 90
Uno dei titoli meno appariscenti, ma anche più divertenti usciti in questo periodo per il 32-bit Sega

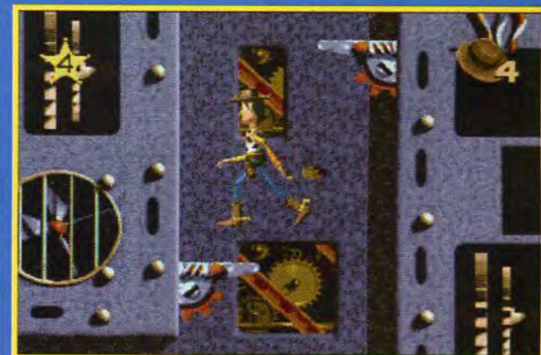
TOY STORY

Con il primo Natale a 32-bit alle spalle, l'attenzione dei media si è concentrata con maggiore intensità sulle capacità e le prestazioni delle console della nuova generazione. Tuttavia, benché il Megadrive sia attualmente lontano dalle luci della ribalta, è ancora molto vivo e vegeto e la qualità del suo software va aumentando oltre ogni ottimistica previsione. Fino a poco tempo fa, potevate essere perdonati per aver pensato che **Probotector** avesse spremuto al massimo le potenzialità del Megadrive, ma se pensate che la macchina a 16-bit della Sega non abbia più assi nella manica, questo è il momento giusto per ricredervi.

Toy Story è il gioco ispirato al primo film della Disney realizzato interamente in computer graphics e dopo aver visto la versione completa del gioco possiamo tranquillamente affermare che le dichiarazioni vanagloriose della Disney Interactive a proposito di questo titolo siano tutto sommato giustificate: "Il videogioco di **Toy Story** offre ai giocatori in possesso di macchine a 16-bit un'esperienza da 'nuova generazione'" dice Marc Teren, vicepresidente della compagnia. "Il gioco offre alla Disney l'eccitante opportunità di infrangere le limitazioni dei videogiochi a 16-bit e di allargare letteralmente il mercato delle macchine a 16-bit... Il risultato è un gioco che va giocato per essere creduto."

VIDEOGIOCATTOLI

Negli Stati Uniti, il gioco di **Toy Story** è uscito in contemporanea con il film, alla fine di quest'anno. Caratterizzata da grafica tridimensionale dal valore complessivo di 32 Megabit, la versione videoludica ci vede manovrare Woody e, di quando in quando, Buzz, attraverso 19 livelli pieni di ostacoli allo scopo di riportarli nella nursery a seguito di un'escursione nel mondo esterno. I pezzi forti del gioco comprendono un livello in cui Woody porta al sicuro un plotoncino di soldatini di plastica e un livello in cui l'eroico cowboy attraversa il labirintico interno di un coin-op per venire in soccorso di Buzz Lightyear.







Il cagnolino Slinky, uno dei tanti memorabili personaggi che appaiono nel film Toy Story





Un'immagine tratta dall'incredibile sequenza introduttiva del gioco di Toy Story



Nelle sezioni tridimensionali in soggettiva si avverte l'influenza di un certo Doom





ZIO WALT COLPISCE ANCORA



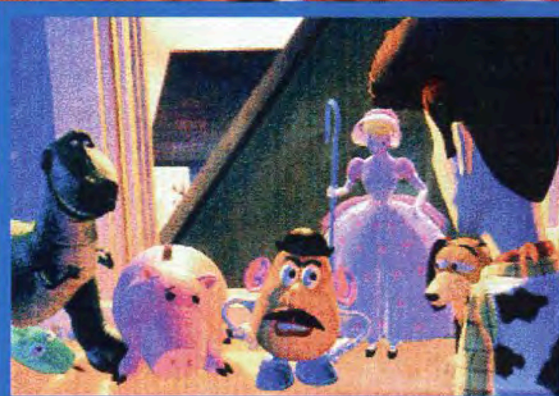
Toy Story è la produzione cinematografica più importante della Disney dopo **Pocahontas** e rappresenta una svolta cruciale nel modo in cui questa compagnia crea le proprie pellicole a disegni animati. Fin da quando il suo primo lungometraggio animato, **Biancaneve e i Sette Nani**, ha fatto la comparsa sugli schermi americani nel 1937, la Disney ha cercato delle soluzioni per rendere più agevole e meno costosa la produzione di questo tipo di cinema. L'introduzione dell'animazione via computer, avvenuta negli anni '80, ha portato una ventata di aria fresca nei metodi e nelle produzioni della compagnia. I recenti trionfi della Disney hanno visto, in alcune sequenze, l'utilizzo di effetti speciali creati col computer (si veda a questo proposito la sfarzosa sala da ballo in **La Bella e La Bestia** e la fluente chioma della protagonista di **Pocahontas**), ma prima d'ora non era mai stata tentata la realizzazione di un lungometraggio a disegni animati realizzato interamente in computer graphics, dai titoli di testa ai titoli di coda.



Il boss di fine livello che Woody affronta in questa immagine del gioco di Toy Story non è altri che il suo acerrimo rivale Buzz



Woody e Buzz Lightyear, due personaggi fisicamente simili agli attori che prestano loro la voce nel film: Tom Hanks e Tim Allen



Personaggi come il porcellino-salvadanaio, Mr. Potato-Head e Little Bo Beep appaiono anche nel gioco



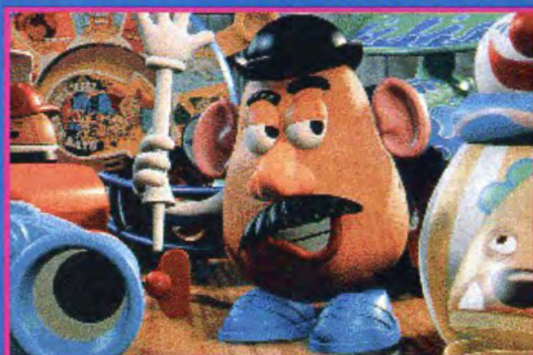
...che siano state mai realizzate per una cartuccia destinata al Megadrive



Un'altra immagine del film; Buzz è l'unico "inquilino" della nursery che non si rende conto di essere un giocattolo

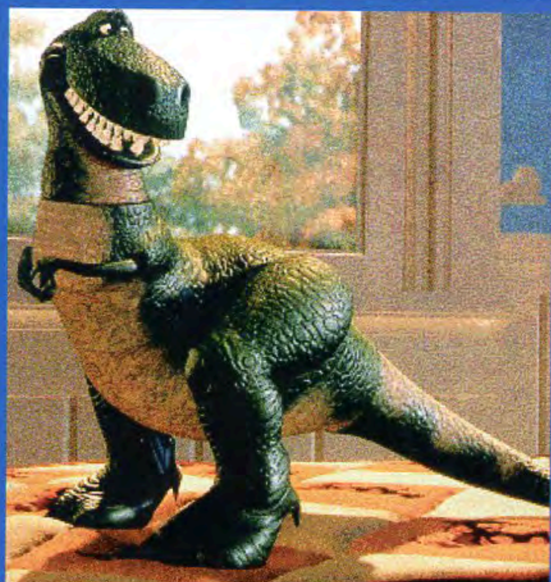
NON ENTRATE IN QUELLA NURSERY

Nella tradizione dei precedenti film in computer graphics della Pixar, il film di **Toy Story** è ambientato in un mondo dove i giocattoli prendono vita quando la gente reale è fuori di casa. Il film descrive un conflitto fra i giocattoli contenuti nella cameretta di un bambino. Ambientato in un periodo a mezza strada fra il compleanno del piccino e il Natale, i due eventi che i balocchi temono di più, il film punta i riflettori sul loro timore di essere sostituiti. Uno dei personaggi più irrequieti del film è Rex, uno squallido Tirannosauro giocattolo ispirato a **Jurassic Park** che si vergogna della propria mediocre fattura. Il suo diretto opposto è Buzz Lightyear, l'unico "inquilino" della nursery che non si rende conto di essere un giocattolo. Munito di ali retrattili, raggio laser e ricetrasmittente da polso, Buzz è avanzato quanto basta per rendere nervosi giocattoli più semplici quali Mr Potato-Head e Etch-a-Sketch. Nella versione in lingua originale del film, Buzz è doppiato dall'attore Tim Allen, mentre il suo rivale, il bambolotto-cowboy Woody, parla con la voce di Tom "Forrest Gump" Hanks. Tutti gli attori, Allen e Hanks compresi, sono stati ripresi con la telecamera mentre registravano le loro battute, così che gli animatori potessero studiare le loro espressioni facciali e trasferirle ai loro alter-ego in computer graphics.



Mr. Potato-Head, uno dei giocattoli meno sofisticati nella nursery in cui è





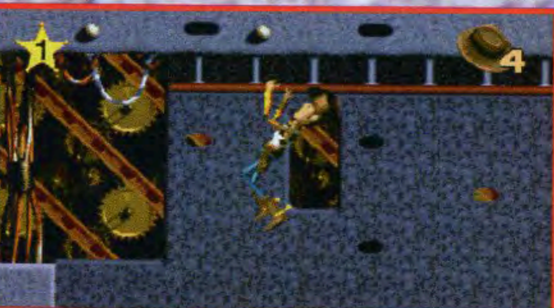
Rex, il nevrotico dinosauro di plastica che si vergogna del modo in cui è stato costruito



La grafica del tie-in videoludico di Toy Story è fra le migliori...



Un altro esempio dell'incredibile grafica sul gioco a 32 Mega per il Megadrive



TOY STORY: IL FILM

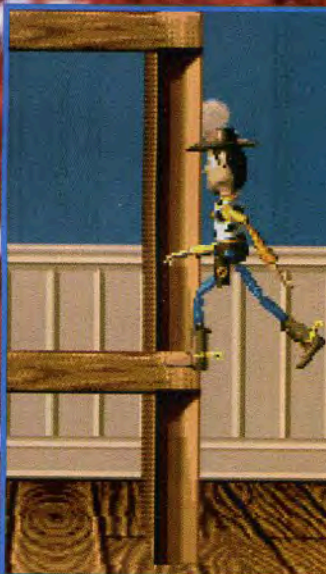
Toy Story è un film prodotto dalla Disney in collaborazione con la Pixar, una compagnia californiana specializzata in animazioni via computer. La Pixar è venuta alla ribalta producendo originali e innovativi cortometraggi in computer graphics, uno dei quali (**Tin Toy**, del 1988) è stato premiato con l'Oscar. Ed è stato proprio il regista di **Tin Toy**, John Lasseter, a dirigere **Toy Story**: "Dopo aver finito il nostro ultimo cortometraggio, **Knickknack** (1989), ci venne voglia di girare un lungometraggio. Alla fine buttammo giù un'idea per uno special natalizio di mezz'ora per la TV avente come protagonista Tinny, il giocattolo di latta apparso in **Tin Toy**." Mentre Lasseter pensava a questo progetto, quelli della Disney cercavano dei sistemi per diversificare la loro produzione di film a cartoni animati. Si rivolsero dapprima a Tim Burton, con il quale realizzarono **A Nightmare Before Christmas**, e poi alla Pixar, con la quale avevano sviluppato un sistema di animazione bidimensionale via computer. "Trovavamo John Lasseter un artista veramente dotato" dice Tom Schumacher, vicepresidente della divisione film animati della Disney "e proprio per questo volevamo lavorare con lui." Nel 1990 la Disney accantonò l'idea di uno special televisivo, suggerendo invece un lungometraggio. E così il risultato di cinque anni di lavoro vede solo adesso la luce.





Per alcune sequenze del gioco destinato al Megadrive, il codice utilizzato è lo stesso usato per il film









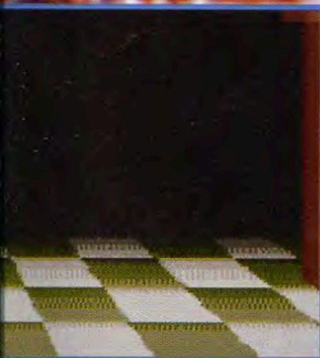


NUOVO CINEMA VIDEOLUDICO

Fra i tanti e svariati stili di gioco che caratterizzano **Toy Story**, figura anche una visuale in soggettiva stile **Doom.** Oltre a ciò, la Disney ha inserito anche sezioni a scorrimento laterale e uno scenario in pieno stile corsa automobilistica. Ma la cosa più importante è che **Toy Story** è il primo gioco della storia a contenere immagini tridimensionali tratte direttamente dal film. Non per niente fra i membri del team di programmazione del gioco figurano gli stessi specialisti della Pixar che hanno lavorato alla pellicola!













COMMENTO



Vi lamentavate perché credevate che dopo l'uscita del Saturn il Megadrive sarebbe passato in secondo piano o, addirittura, dimenticato del tutto? Dovete ricredervi, perché **Toy Story** è il gioco più incredibile che mi sia capitato di vedere ultimamente sul 16-bit Sega. Innanzitutto la grafica... La grafica! Mamma mia, che roba... I personaggi, i fondali, tutto quanto. Non ho mai visto nulla del genere sul Megadrive e ancora adesso stento a credere che quello che ho visto sia vero. Gli sprite si muovono con una fluidità incredibile senza contare il fatto che sono coloratissimi e che alcuni di essi sono di dimensioni epiche (circa metà dello schermo, tanto per intenderci). Favoloso anche il sonoro con effetti divertenti e musiche frenetiche. E infine la giocabilità: se devo essere sincero all'inizio dovrete "tribolare" un po' con i comandi ma appena prenderete confidenza con essi non ve ne staccherete più. Insomma, se tenete al vostro Megadrive, se credete ancora in lui o, più semplicemente, se non lo avete ancora venduto **Toy Story** è assolutamente un acquisto da mettere in preventivo.

BioMassa

COMMENTO



Devo proprio ammettere che quelli Disney hanno fatto veramente un lavoro superbo, riuscendo ad eguagliare per quanto riguarda la realizzazione tecnica (grafica e sonoro) alcune delle più recenti produzioni per Saturn e PlayStation come **Rayman** o **Clockwork Knight** tanto per citarne alcuni. Calmi, con questo non intendo dire che il Megadrive abbia ancora tantissime carte da giocare o che sia addirittura meglio delle nuove console, ma solo che **Toy Story** è davvero notevole. Graficamente parlando non ho mai visto nulla del genere girare su questa console con una tale nitidezza e fluidità, per non parlare del sonoro davvero stupendo con effetti simpatici e musiche divertenti. Dal punto di vista della giocabilità **Toy Story** lamenta solamente qualche difficoltà iniziale nel prendere confidenza con la struttura di gioco decisamente insolita per un gioco di piattaforme ma, come ho detto, si tratta solo di capire un po' come funzionano le cose per assaporarne appieno il fascino. Insomma, se ancora non lo avete capito, **Toy Story** è da comprare assolutamente.

Massimo

TOY STORY

CASA PRODUTTRICE
DISNEY INTERACTIVE

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 95
▲ Spaziale. Non ci sono altri aggettivi adatti per definirla

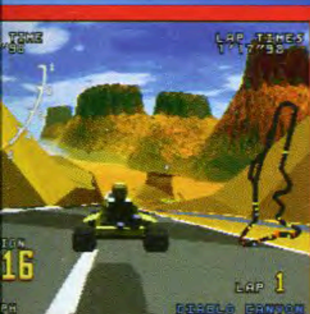
SONORO 91
▲ Ottimi effetti e musiche divertenti

GIOCABILITÀ 83
▲ Divertente e frenetico sin dall'inizio
▼ Peccato per i comandi un po' complicati

LONGEVITÀ 90
▲ Vi terrà impegnati per settimane

GLOBALE 93
Il gioco graficamente più bello e divertente da vedere e giocare uscito negli ultimi mesi. Speriamo solo che non sia l'ultimo...

V.R. Virtua Racing DELUXE



La possibilità di correre in go-kart è semplicemente spassosa...

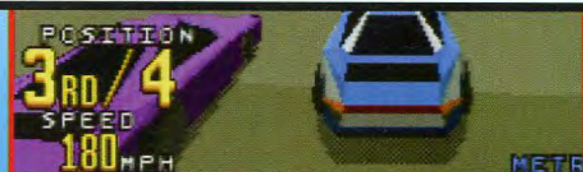




E così alla fine è arrivato. Pochi progetti per Saturn hanno suscitato così tanta curiosità e perplessità come la versione di **Virtua Racing** a cura della Time Warner. Sembrava strano che la Sega avesse accettato di concedere la licenza per la realizzazione di questa conversione dal momento che il coin-op era ancora gettonatissimo. Ma ora che la grande "S" è dentro fino al collo nella produzione di nuovi arcade automobilistici, la cosa pare più sensata.

Quello che la Time Warner ha fatto (con la collaborazione, pare, di alcuni programmatori della Sega) è stato di triplicare la quantità di tracciati proposta dal gioco originale. E così dai tre tracciati del **Virtua Racing** a gettone si è passati ai dieci di questa nuova conversione domestica, che vanta inoltre cinque differenti vetture, una modalità di gioco per due persone e l'opzione "Grand Prix", che propone insieme tutti gli elementi delle due versioni per un'epica gara a tappe salvabili. Pure l'opzione del replay è qualcosa di speciale in questa versione per Saturn. Insomma, l'emozionante corsa da cinque minuti in cabinato è cambiata fino all'inverosimile.







Perfetto. Se continuerete così farete certamente molta strada...

COMMENTO



Un gioco curioso, questa particolare versione di **Virtua Racing**. Da un lato è probabilmente il gioco di guida per Saturn più sofisticato che sia in circolazione: le escursioni guidate ai vari tracciati, intese a dare un assaggio di ciò che vi aspetta, sono accompagnate da una narrazione dal tono sensuale e quindi lontana anni luce dai toni esagitati usati in **Sega Rally**. Dall'altro, **Virtua Racing** fa inizialmente cadere le braccia perché è graficamente alquanto primitivo: sembra di essere a Legoland! Sarà anche fedele alla versione da bar, ma che ne diranno tutte quelle persone che non hanno mai giocato con il gioco a gettone? Fortunatamente questa lacuna è compensata in modo più che soddisfacente da un'ottima giocabilità, un grande assortimento di opzioni e una manovrabilità da sogno.

MBF



E ALLA VOSTRA DESTRA POTETE VEDERE...

Una delle molte simpatiche trovate del gioco è l'opzione per la visione preliminare del percorso, abbinata ad ogni tracciato. Queste escursioni consistono in una traversata veloce del circuito commentata da una sensuale voce femminile dall'accento americano. Un'altra bella trovata è la serie di animazioni che interessa il vincitore.

LOTTA

La modalità di gioco "Grand Prix" vi vede iniziare nell'infima (ma assai divertente) classe dei Go-kart, correndo contro 16 avversari. Presto vi viene offerta la promozione alle classi Coupe, Formula 1 e Prototipi, ognuna equivalente a un livello di difficoltà più elevato. Se volete, potete rifiutarvi di effettuare la scalata e decidere di rimanere nella vostra classe per completare la stagione del campionato.





REPLAY IT AGAIN, SAM

L'opzione per il replay proposta da VR è più che degna di nota. E' infatti possibile rivedere per intero la propria corsa (ben dieci giri!) da qualsiasi angolazione immaginabile, con una visuale dall'alto, una visuale giroscopica della vettura e una visuale tipicamente televisiva. Ma il bello della faccenda è che potete seguire con le telecamere non solo la vostra vettura, ma anche tutte le altre!



COMMENTO



L'handicap principale di **VR** sta nella straordinaria competizione che ha di fronte a sé: **Daytona USA** e **Sega Rally** sono due eccellenti variazioni sul tema. Ma la Time Warner ha saggiamente voluto creare un autentico gioco da console, non solo la semplice conversione da un coin-op. Questa versione di **Virtua Racing** ha spessore quanto basta per farci sorvolare sul suo look, leggermente mediocre. Molti dei nuovi tracciati sono giocabili quanto gli originali: quelli di "Metropolis" e "Diablo's Canyon", poi, sono fantastici e giocare nella modalità "Grand Prix" significa godere di ottima giocabilità a lungo termine. E non meno efficace e avvincente è la modalità di gioco per due persone. La manovrabilità delle vetture e la risposta ai comandi sono molto differenti da com'erano nell'originale: sterzare, per esempio, è molto più facile. Questo potrebbe non garbare ai puristi di **VR** ma, secondo il mio modesto parere, rende il gioco dannatamente più veloce e dannatamente più divertente. I vantaggi che offre la modesta fattura delle immagini sono un'ottima velocità e un'ottima gestione dei poligoni; e per un gioco di guida, mi sembrano due cose fondamentali.

Fabio

I CLASSE





Surfer's Speedway ovvero la pista ideale per chi vuole provare emozioni fortissime

DECATHLON

In questa nuova versione, Virtua Racing sfoggia la bellezza di dieci tracciati. Giustamente l'opzione di gioco in stile "arcade" interessa solamente i circuiti "Big Forest", "Bay Bridge" e "Acropolis, che sono identici a quelli proposti dalla Sega nel proprio coin-op. Le modalità di gioco "Grand Prix" e "Practice" consentono l'accesso agli altri sette tracciati.

AMAZON FALLS



SURFER'S SPEEDWAY



DIABLO CANYON

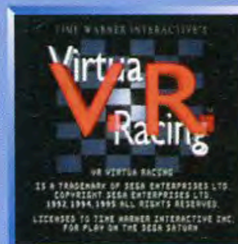


METROPOLIS



PACIFIC COAST





CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER

GENERE
GUIDA

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 80

▲ Fondi eleganti e vetture veloci come vuole la tradizione di **Virtua Fighter**
▼ Qualche sfarfallio e perdita di poligoni qua e là

SONORO 86

▲ Ottimi remix digitali della musica di commento per il checkpoint, con un sacco di aggiunte inedite

GIOCABILITÀ 84

▲ Comandi dolcissimi e di facile comprensione
▼ Il clima generale del gioco è diverso da quello di qualsiasi altra versione di **VR**

LONGEVITÀ 89

▲ **VR** è un gioco di guida longevo come pochi, grazie a tracciati e opzioni in quantità superiori a quelle di qualsiasi altro "racer" per Saturn

GLOBALE 86

Lo spirito del mitico coin-op arricchito dello spessore che si pretende da un gioco per console. Un buon cocktail



DEADLY SKIES







Deadly Skies è una simulazione di combattimento aereo arcade che miscela il meglio di titoli come **Afterburner**, **Wing Arms** e **Ace Combat** (Namco per PlayStation, forse in arrivo anche per Saturn). A differenza del gioco Sega nel quale potevamo pilotare velivoli della Seconda Guerra Mondiali, nel gioco sviluppato dalla norvegese Funcom possiamo salire a bordo di sofisticatissimi jet da combattimento, F15 Eagle e Mig-29 Fulcrum. Dal punto di vista grafico, **Deadly Skies** è stato realizzato con l'ausilio di poligoni e di sprite mappati, un mix ancora inedito su Saturn. La struttura di gioco è relativamente semplice: in pratica ci ritroviamo davanti a una sorta di **Street Fighter** fra aerei. Potete scegliere fra ben otto piloti diversi, ognuno dotato del proprio caccia personale, del proprio stile di volo e naturalmente combatte in un proprio ambiente personalizzato. Vi trovate così ad affrontarli uno per uno in un torneo proprio come succede nei più classici dei beat'em up.



Come potete vedere, in questo livello vi trovate a combattere su un mondo fatto di zucchero a velo...





Questo stage mi fa venire in mente Tuono Blu, a voi no?





Born to kill

Come già accennato, in **Deadly Skies** potrete vestire i panni di otto famosi piloti di caccia provenienti da ogni angolo del globo. Andiamoli ora a conoscere dal vivo per permettervi di scegliere al meglio il vostro campione.



AKIRA (Japan)
Hmmm, il nome non mi è nuovo. A parte questo il simpatico ragazzo in questione, dopo esser uscito a pieni voti dall'accademia aeronautica di Tokio, è diventato un mito nel paese del sol levante, dove venerano lui ed il suo F4 Phantom come delle divinità.



BRUCE (USA)
Dove c'era una guerra negli ultimi anni, lui c'era: Libia, Somalia, Kuwait. Ha girato più il mondo lui col suo F14 Tomcat dell'intera compagnia di Holiday on Ice, dispensando ovunque valanghe di missili.



WILLIAM (USA)
Ecco qua un altro americano verace che con il suo F117 ha collezionato più nemici abbattuti lui di tutti i propri compagni di volo. Deciso in tutto e per tutto a vincere il derby in famiglia con Andy.

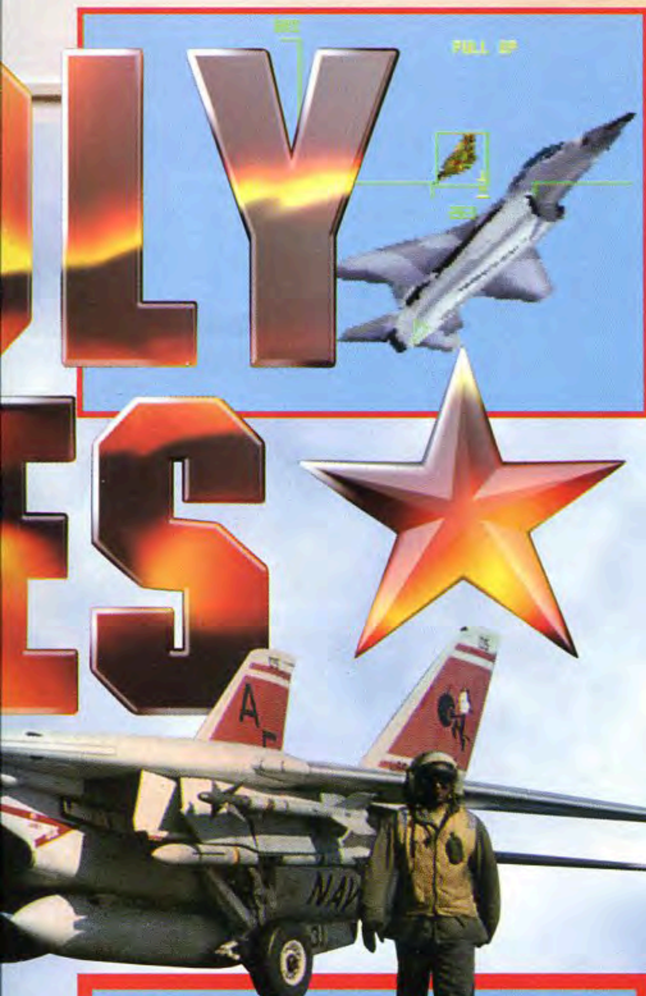


MEI MEI (Cina)
L'onore della gloriosa Repubblica Popolare Cinese è tenuto alto da questa cinesina tutto pepe a bordo del proprio Mig-29. Sono proprio ridotti male...



HELENA (Norvegia)
Direttamente dal grande nord Helena è l'onore della nostra NATO. Anche lei ha un piccolo conto in sospeso per un primato: battere Mei Mei per essere la miglior donna a pilotare un caccia.





COMMENTO



Bella l'idea di combinare battaglie aeree e duelli uno contro uno: era dai tempi del mitico Commodore 64 che non vedevo una cosa del genere. Certo che in questo caso la qualità è, fortunatamente, ben superiore. Gli aerei si muovono in modo molto realistico e, anche se questo titolo ha una struttura tipicamente arcade, si capisce che è comunque studiato con una certa cura.

Se è possibile muovere un appunto bisogna dire che i diversi piloti, pur con gradi di bravura diversi, si comportano più o meno tutti nello stesso modo, non sono cioè caratterizzati come i programmatori promettevano. Detto questo, **Deadly Skies** resta comunque un prodotto di ottimo livello, anche se, vista la concorrenza che c'è in giro, qualcuno potrebbe preferire altri titoli.

Puck

COMMENTO



Wow! In questo gioco fate rivivere l'epopea del mitico barone rosso a bordo di fiammeggianti aerei degli anni '90. L'idea dei duelli aerei è veramente accattivante e resa anche piuttosto bene da una realizzazione di ottimo livello. I controlli rispondono con la giusta prontezza alle sollecitazioni ed il comportamento dell'aereo risulta davvero naturale. Fin dalla prima partita si resta così catturati dal fascino della battaglia ed è) un vero peccato che non siano riusciti a inserire un modo di gioco per due giocatori: così **Deadly Skies** è già un buon titolo, con quell'aggiunta sarebbe diventato un mezzo capolavoro.

Paolo



Questo deserto è un po' poco deserto per i miei gusti...



ISAAC (Israele)
Anche se in Israele ora sembra che tutto sommato spiri vento di pace, questo simpatico pilota sembra non aver messo minimamente da parte gli istinti bellicosi ed è pronto a battersi per far risplendere la stella di David.



GHOST (?)
Un pilota avvolto dal mistero che sembra essere il più temibile di tutti. Un difficile ostacolo che dovrete affrontare e battere nella strada verso la vittoria.



ANDY (Inghilterra)
Un sir inglese a spasso per i cieli. State però sicuri che se, verso le 17, sarà impegnato in volo per un duello all'ultimo sangue, non lascerà sicuramente scappare l'avversario per farsi una pausa per il tè.







CASA PRODUTTRICE	JVC
GENERE	SIMULAZIONE ARCADE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 85
▲ Si ai caccia che i fondali sono realizzati discretamente e con buona varietà

SONORO 80
▼ Non è forse l'aspetto migliore del gioco in quanto le musiche non riescono a creare l'atmosfera giusta

GIOCABILITÀ 84
▲ Fin dalla prima partita vi sentirete già dei piccoli Top Gun
▼ A volte si ha la sensazione che il gioco non sia veloce e scattante come lo si vorrebbe

LONGEVITÀ 80
▲ Le sfide mozzafiato vi terranno impegnati per un discreto periodo
▼ I piloti si comportano un po' tutti allo stesso modo

GLOBALE 82
Un bel gioco di quelli aerei che vi permette di cimentarvi in emozionanti battaglie fra i cieli. L'ideale per i patiti del genere

SEGA RALLY CHAMPION
SEGA
SEGA RA
CHAMPIONSH
1995
INTERNATIONAL RAL

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA PER IL CD









E' arrivato! Come la stella cometa, sul finire di novembre ci siamo visti finalmente recapitare IL gioco più atteso di questo periodo per il Saturn, **Sega Rally**. Di questo gioco dovreste sapere ormai tutto, viste le nostre polpose preview dei mesi scorsi, ma rinfrescare la memoria non fa mai male. Ci troviamo di fronte alla conversione di uno dei coin-op più di successo della scorsa stagione, conversione che vi vede impegnati alla guida di una fiammante vettura da rally (la Toyota Celica o il mitico Deltone della Lancia) sulle polverose strade di tre rocamboleschi tracciati; il termine polverose però non è molto adatto, perché in realtà correrete su una molteplicità di fondi diversi (asfalto, terra, sabbia...), ognuno dotato di un particolare grado di aderenza che influenzerà il comportamento della vostra vettura. La Sega però ha voluto fare le cose davvero alla grande e, resasi conto che quello che richiede un "videoplayer da sala" non è lo stesso che si attendono i giocatori domestici, ha apportato a **Sega Rally** i giusti correttivi per renderlo davvero appetibile anche in questa sua conversione Saturn. Innanzitutto sono stati inseriti quattro modi di gioco diversi: potete quindi scegliere fra gara singola o campionato, nel primo caso affronterete i vostri quattordici avversari su un solo tracciato a scelta mentre nel secondo li dovrete battere su tutti i tre circuiti, uno di seguito all'altro. In entrambi i casi comunque avrete un tempo limite in cui terminare un tracciato per non venire squalificati. C'è poi il Time Attack, che vi permette di misurarvi coi diversi percorsi in una entusiasmante sfida contro i record, in cui avrete anche l'occasione per imparare al meglio anche le minime asperità delle piste, senza l'impiccio degli altri concorrenti. Ciliegina finale su questa sacher torte a 32-bit è l'opzione per due giocatori, di cui parliamo ampiamente in un apposito box. Qualsiasi tipo di competizione abbiate scelto, una volta tagliato il traguardo avrete la possibilità di rivedere completamente la vostra performance grazie al replay che, oltre alla visuale interna, ne offre anche una televisiva da una serie di telecamere poste sul tracciato. Divertente, peccato che non ci sia la possibilità di utilizzare l'avanzamento veloce e, nel caso del campionato, ci si debba sciroppare anche dieci minuti di gara. In gara poi potrete sempre scegliere fra due visuali di gioco: quella interna e quella alle spalle della vettura; le due inquadrature non presentano grosse differenze fra di loro e la scelta della migliore è totalmente personale, anche se dall'interno della macchina tutto è più spettacolare e si rende meglio l'effetto della velocità.

Per aumentare lo spessore del gioco e renderlo sempre più simile a una simulazione vera e propria è stato inserito un menù in cui è possibile agire sul settaggio della vettura (pneumatici, sterzo, ammortizzatori, motore). Inutile dire che il tutto è realizzato con grande realismo e che le macchine risentono anche del minimo cambio di assetto. Purtroppo i bolidi preparati con questo menù sono utilizzabili sono nel Time Attack e nel modo per due giocatori. In nome della conversione non è stato sacrificato poi molto, la differenza più evidente rispetto all'originale è rappresentata dai vetri della vostra vettura che originariamente riflettevano il paesaggio circostante mentre qui, evidentemente per agevolare il già pesantissimo lavoro dei mitici processori Hitachi, sono stati sostituiti da una sorta di retino.





Durante la gara avrete poco tempo per guardare il paesaggio, peccato perché merita veramente...


Castrol
MICHELIN


MARTINI RACING
MICHELIN


Castrol
MICHELIN





IL PELO NELL'UOVO

Già vi vedo, con la vostra copia di **MEGA Console** in mano, cercare di capire se proprio non ci siano lati negativi in questo gioco. Anche noi, testandolo, ci siamo fatti e rifatti questa domanda, ma siamo riusciti a scovare solo piccole imperfezioni che, alla resa dei conti, non riescono minimamente a scalfire l'ottima opinione che abbiamo di questo gioco. Ecco comunque quello che, spingendo al massimo il nostro senso ipercritico, siamo riusciti a trovare...

L'unica pecca che si avverte immediatamente, soprattutto nel secondo e nel terzo tracciato, è una certa "mancanza di spessore" della scenografia. Infatti quando vi trovate troppo vicini a un muro di roccia o ad una altro tipo di oggetto molto verticale sul tracciato (come le pareti di una galleria) vi capita di riuscire a vedere attraverso, cioè come se si trattasse solamente di un poligono (come in effetti è) e non di un solido (come con alcuni artefici si riesce spesso a far credere). Il secondo e ultimo problema è legato al fondale che, nel caso vi gustiate un replay con la visuale televisiva, non ruota come tutto lo scenario ma resta fermo, dando un effetto tutt'altro che realistico. Tutte quisquilie come si diceva, un grammo di difetti contro chili di perfezione (bella questa, te la sei sognata di notte o te l'ha suggerita qualcuno? NdSimon)..





Per la serie "facciamo i pignolini"... Qualche poligono in effetti nel modo a due giocatori Sega Rally lo perde, ma è davvero un difetto minimo, credeteci...







QUALCOSA DI NUOVO, UN GIOCO E... DEL CIOCCOLATO

Chissà perché, voi insaziabili videogiocatori, non siete mai contenti di quanto una software house vi propone e siete sempre alla ricerca di novità segrete. Ormai tutti lo sanno e si regolano di conseguenza. La Sega non poteva quindi esimersi dall'inserire in questo capolavoro un bel po' di trucchetti e novità segrete tutte per voi. Non saremo certo noi, almeno per ora, a rovinare la sorpresa dicendovi come scovarli e ci limitiamo a darvi qualche indicazione su quello che potrete trovare. Le chicche segrete sono principalmente due: un tracciato e una vettura. Il percorso aggiuntivo in questione (per inciso, i pochi che l'hanno provato lo definiscono difficilissimo), è ambientato in riva ad un lago e dovrebbe mettere a dura prova anche i più bravi allievi di Saintz e McRee. La vettura invece è una vera delizia per gli intenditori di Rally: la Lancia Stratos, una vettura formidabile, anche se un bel po' datata, che ha fatto la storia di questa disciplina motoristica. La caccia è aperta, datevi da fare per essere i primi a potervi vantare con gli amici di queste mirabolanti scoperte oppure aspettate i prossimi numeri di **MEGA Console** per sbirciare nei Megatrix!



Il quarto percorso ha dei fondali semplicemente spettacolari: guardare per credere...



Ed è lei! La mitica Lancia Stratos!!! Cos'è, non ci credevate quando ve l'avevamo detto? Uomini di poca fede...









SEMPRE DRITTO DOPO IL DISTRIBUTORE A DESTRA

I percorsi di base in **Sega Rally** sono i tre già presenti nella versione da sala, andiamo ora a vederli nel dettaglio.





DESERTO

Non è un deserto vero e proprio (tipo quello del Sahara, tanto per intenderci), ma più una regione che sta a metà tra l'arido Nevada e la lussureggiante Amazzonia. Un bel casino insomma, perché si passa dal polveroso sterrato alla fanghiglia; le strade comunque sono piuttosto larghe, non dovreste avere difficoltà a rimanere in pista.





FORESTA

Qui sì che la vegetazione è bella fitta! Anche i saliscendi iniziano ad aumentare. Le strade sono più strette e con erba sui lati, e dovrete stare attenti a non finirci sopra perché fanno perdere parecchia di aderenza alla vostra macchina. Qui non basta più spingere a manetta, bisogna saper anche dosare il freno.





MONTAGNA

Inizialmente lo troverete dannatamente difficile, ma col passare del tempo imparerete ad apprezzarne la varietà e le insidie: stradine strette, curve a gomito, cambi di superficie. Andar forte qui vuol dire esser già un pilota di una certa bravura. Particolarmente difficili i sorpassi.



Italiana o giapponese? Delta o Celica? Quale bolide preferite per lanciarvi a tutta velocità?



La visuale interna è particolarmente spettacolare





COME IL RINGO CIALDY

Cosa c'entra **Sega Rally** con il famoso snack? Semplice, come il Ringo anche questo gioco si divide (lo schermo) per unire (due giocatori contemporaneamente). Ebbene si ragazzi, la grande S ci ha fatto veramente un gran bel regalo inserendo lo split-screen in questa sua ultima fatica. Potrete così cimentarvi in emozionanti testa a testa su uno qualsiasi dei tracciati. Sono stati però introdotti dei correttivi per consentire a tutti di gareggiare nel modo più consono alle proprie capacità. Infatti è possibile, per avvantaggiare i più deboli o per permettere di fare gli sbruffoni a quelli si credono più forti, di assegnare ad un certo giocatore un handicap di tempo e di inserire o meno il turbo per il concorrente che segue. Quest'ultima possibilità merita una particolare attenzione: infatti sia nella versione da sala di **Sega Rally** che nella maggior parte dei coin-op, questo optional che permette al pilota che insegue di recuperare più facilmente è presente. La scelta fatta qui di renderlo facoltativo è un'ulteriore dimostrazione di come si sia voluta fare una conversione che si basasse su di una giocabilità più da simulazione che da arcade, consentendo così di correre nelle stesse condizioni l'intera gara. Come nel Time Attack anche in qui è possibile correre con una delle quattro vetture settate personalmente.



Le sfide testa a testa sono la cosa più divertente anche se, come nel caso di Puck, si perde spesso e volentieri











Volete sfruttare al massimo alla vostra vettura? Forse sistemando ammortizzatori e motore riuscirete a limare qualche decimo (o qualche secondo)



Eccomi qui sul mio bolide mentre corro in reda a consegnare il pezzo



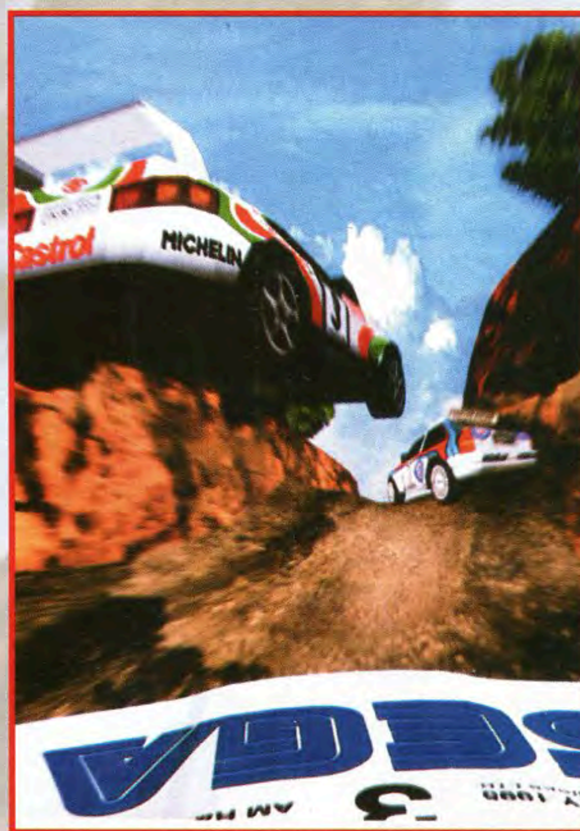


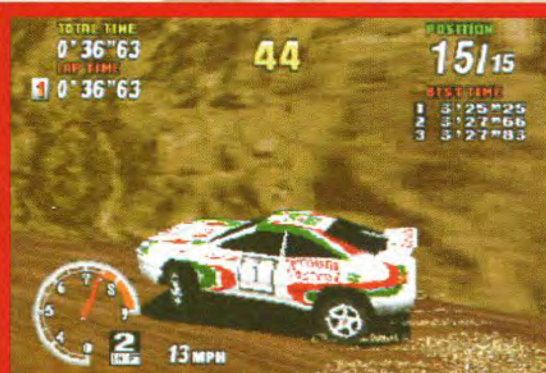
COMMENTO



Il duro mestiere del redattore dovrebbe imporre a tutti noi di rimanere sempre obiettivi e distaccati nei commenti. "Tutto giustissimo" direte voi. "Tutto giustissimo" ripeto io, ma come si fa a non esaltarsi come dei canguri boliviani davanti a un gioco del genere? Già chiamarlo gioco è riduttivo, forse capolavoro andrebbe meglio. La grafica è davvero spettacolare e scorre via, a parte minimali magagne, liscia come l'olio a una velocità incredibile. I controlli della macchina sono molto realistici e, proprio per questo, inizialmente non è facile avere il pieno controllo del mezzo. Col passare delle partite inizierete però a far quadrare i conti e vi renderete conto di come sia divertente guidare queste vetture. La varietà dei tracciati e dei tipi di competizione presenti garantirebbero già una buona longevità, ma proprio qui arriva il colpo di classe della Sega, il vero punto in più di questo gioco di guida rispetto agli altri: lo split-screen. Vi assicuro ragazzi, le corse a due sono qualcosa di emozionante e il gioco non risente minimamente in termini di velocità dello sdoppiamento dello schermo. Per curiosità ho rigiocato, subito dopo **Sega Rally**, con **Daytona USA** e vi assicuro che non c'è battaglia: il primo vince alla grande lo scontro diretto. Se non comprate questo gioco cosa avete acquistato a fare il Saturn?

Puck





Particolarmente belle da vedere sono le ruote che controsterzano quando siete in derapata



La sbandata controllata è una delle cose più divertenti del gioco, peccato che a volte non sia molto "controllata" e allora son dolori...

COMMENTO



Sega Rally colpisce sin dalla prima partita per la sua spettacolarità: ogni secondo di animazione lascia veramente a bocca aperta. Fortunatamente però oltre all'aspetto c'è anche la sostanza e questo titolo si rivela come uno dei più giocabili e divertenti giochi di guida mai usciti su qualsiasi piattaforma. Per fare un paragone con quello che potete trovare su altre console, direi che è più divertente sia di **The Need for Speed** per 3DO che di **Wipeout** per Playstation, anche se, forse, quest'ultimo è tecnicamente un filino superiore. La Sega è da lodare per il modo con cui ha affrontato la conversione, rendendola più appetibile per il pubblico domestico con una serie di innovazioni (come il settaggio della vettura o lo split screen) che in altri casi ci siamo solamente sognati. C'è chi obietta che **Sega Rally** sia piuttosto facile: posso solo parzialmente essere d'accordo con questa affermazione in quanto comunque vi rimarranno, anche quando vincerete ogni gara ad occhi chiusi, le sfida testa-a-testa con gli amici a tenere altissimo il livello di interesse per questo gioco. Se prima **Daytona** era il metro di misura per i giochi di guida su Saturn ora dobbiamo incoronare questa stupenda conversione come miglior modo per rivivere comodamente a casa propria le emozioni di una corsa automobilistica.

Simon



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AUTOMOBILISTICO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 92
▲ Il numero dei poligoni non sarà quello del coin-op, ma questa conversione si difende molto bene
▼ Alcune piccole imperfezioni nel modo a due giocatori

SONORO 90
▲ Le musiche di accompagnamento sono veramente riuscitissime e, a differenza del coin-op, non sono sovratate dal rombo dei motori

GIOCABILITÀ 95
▲ Divertentissimo. Una volta imparato a gestire la macchina, e non sarà poi così difficile, il gioco inizia a rivelare quanto sia avvincente

LONGEVITÀ 95
▲ Già di per sé sarebbe in grado di catturare la vostra attenzione per giorni e giorni: aggiungiamo il modo per due giocatori e il quadro è perfetto

GLOBALE 94
Ci aspettavamo dalla Sega una grande conversione, ma in questo caso la realtà è migliore di qualsiasi aspettativa. Semplicemente strepitoso







Hi-Oc

Daytona USA, Indy 500, Sega Rally... Tutti giochi pregevoli sotto l'aspetto estetico, ma afflitti dallo stesso problema: oggi le ruote non vanno più di moda nei giochi di guida. Proprio così. Nei giochi di guida destinati alle console della nuova generazione, i cari vecchi pneumatici sono ufficialmente "out", mentre i cuscinetti d'aria sono decisamente "in". Non per niente **Hi-Octane**, il nuovo titolo automobilistico della Bullfrog per Saturn, offre la possibilità di pilotare sei vetture che fanno uso di questi aggeggi anti-gravitazionali. Ma non è tutto. Non contento di aver riprodotto sul Saturn la grafica incredibilmente veloce che costraddistingueva la versione originale di **Hi-Octane**, ossia quella su CD-ROM per PC, il signor Andy Beale (l'impiegato preferito dai capoccia della Bullfrog nonché autore di **Theme Park** formato Megadrive) ha aggiunto altri tracciati, una corsa all'ultimo sangue ed un'interessante opzione che comporta l'avvicendarsi al joypad di otto persone. Se **Hi-Octane** non aiuterà a stabilire rapporti di profonda amicizia fra i videogiocatori, nessun altro gioco lo farà.



Bene, adesso che avete le munizioni andate e seminate distruzione!!!



L'azione a volte, a causa dell'elevata velocità, è veramente incasinata...



Con Daytona USA e Sega Rally, Hi-Octane è il miglior gioco di corse per Saturn, almeno fino a quando non arriverà WipeOut

IL PIENO, PER FAVORE

Il rifornimento di carburante, armi e scudi è conseguibile portando la vettura vicino ai punti designati a tale scopo. Questi sono ben indicati da appositi cartelli.



COMMENTO



Avere la Bullfrog dalla tua parte quando lanci una nuova console è una bella cosa. I giochi prodotti da questa società fanno da sempre onore alle parole "qualità", "intelligenza" e "giocabilità" e **Hi-Octane** non fa eccezione alla tradizione: è un gioco di guida assolutamente stupendo e pur non vantando lo stesso fascino visuale di **Sega Rally**, offre una struttura di gioco di genere completamente diverso. Ricorda un po' quel **Wipeout** della Psygnosis che ha conseguito un grande trionfo come gioco di guida "alternativo". Ancora più impressionante è il fatto che la Bullfrog abbia creato prestazioni da Pentium sul più "economico" Saturn. **Hi-Octane** dimostra efficacemente di cosa sia capace la nuova macchina della Sega. La modalità di gioco per una singola persona è avvincente e viene mantenuta interessante attraverso alcune ingegnose varianti, opzioni e trovate come ad esempio la modalità di gioco "Hot Seat". **Hi-Octane** è insomma un validissimo investimento per gli appassionati di giochi automobilistici.

Fabio





Ecco uno dei pezzi segreti presenti in Hi-Octane



TANE

MA CHE MODI!

In **Hi-Octane** vi sono due modalità di gioco supplementari che rendono più varia la struttura di gioco. La prima di queste si chiama "Death Battle"; è ambientata nel famigerato ottavo tracciato (quello a forma di bastone) e pone come obiettivo la sopravvivenza a tutti gli altri concorrenti. Ogni vettura ha una quantità limitata di vite, esaurite le quali si viene ritirati dalla competizione. La seconda, invece, si chiama "Hot Seat" e vede un massimo di otto giocatori avvicendarsi su un unico joypad. In ogni gara, infatti, i giocatori devono cercare di migliorare la propria posizione nel giro di 30 secondi, scaduti i quali subiscono il reinserimento dell'auto-pilota e passano il joypad al giocatore successivo. Un "mode" bizzarro eppure avvincente.







Il giro d'onore è molto simile a quello di Ridge Racer con numerose inquadrature cinematografiche





COMMENTO



Ai patiti di corse automobilistiche come me piace sognare proprio il tipo di vetture che **Hi-Octane** possiede in abbondanza. Questo gioco dà al Saturn l'occasione di fare ampio sfoggio delle proprie incredibili capacità, come dimostra la velocità con cui la macchina sposta i fondali. All'inizio, **Hi-Octane** sembra un po' confuso e serioso, ma presto si fa apprezzare moltissimo grazie alla velocità e alla fluidità con cui la strada e il paesaggio circostante vengono incontro alla vostra vettura. Fra tutti i giochi di guida attualmente disponibili, poi, **Hi-Octane** è quello più longevo (l'unico gioco con cui lo si può paragonare da questo punto di vista è **Virtua Racing**, ma sul piano della grafica e della giocabilità il titolo della Bullfrog è superiore), una qualità che né **Daytona USA** né **Sega Rally** (sì, neanche lui) possiedono. E' uno dei giochi per Saturn più massicci che io abbia visto finora.

Simon

AUTO DOPPIATA

Dato che non è stato possibile includere la stessa modalità di gioco in rete dell'**Hi-Octane** formato PC, i tipi della Bullfrog hanno creato la migliore alternativa possibile: una modalità di gioco in split-screen che vanta tutta la velocità e gran parte dei dettagli del gioco principale.



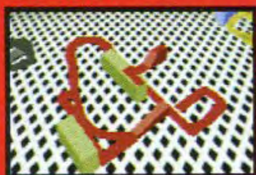




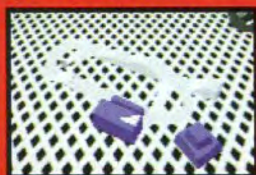


ALTERAZIONI AUTOSTRADALI

Il Campionato di **Hi-Octane** incorpora nove grandi tracciati ai quali si accede in sequenza. Non è richiesta alcuna qualificazione per partecipare alle gare successive e i punti si guadagnano a seconda della posizione all'arrivo. I tracciati presentano buche, ponti, gallerie, curve paraboliche, scorciatoie occultate e aree segrete colme di bonus nascoste in alcuni punti frantumabili dello scenario. Un'altra trovata che contraddistingue questo gioco è il "track-morphing", ossia un'alterazione spontanea della forma del tracciato, intesa a rendere più movimentata la vostra corsa: le curve, ad esempio, possono diventare più strette e le buche più ampie. Ingiusto, ma originale.




SHANGHAI DRAGON



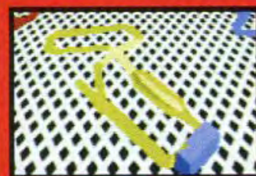

AMAZON DELTA TURNPIKE



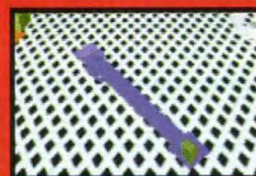

ANCIENT MINE TOWN




ARCTIC LAND



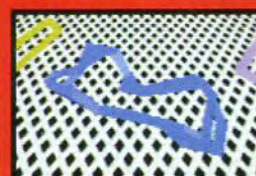

NEW CHERNOBYL CENTRAL




DEATH MATCH ARENA



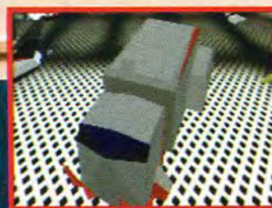

TRANS-ASIA INTERSTATE




SLAM CANYON

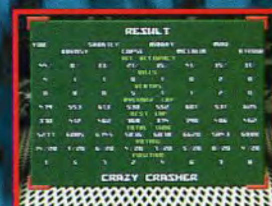



THRAK CITY

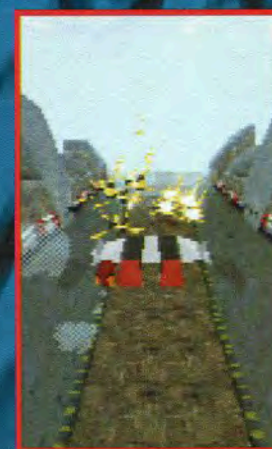














HI-OCTANE

CASA PRODUTTRICE
BULLFROG

GENERE
GUIDA

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 85
▲ Immagini suggestive e accattivanti di un'avveniristica Apocalisse automobilistica, più ottime animazioni
▼ I primi piani degli sprite non sono altrettanto belli

SONORO 90
▲ L'azione è adeguatamente sostenuta da scatenati motivi techno, fragorose esplosioni e lo stupendo "whoosh" dei razzi di spinta
▼ I brani di commento sono solo tre

GIOCABILITÀ 89
▲ Il metodo di controllo è ben congegnato, la manovrabilità sulla vettura è ottima e gli omicidi appaganti
▼ A volte si corre senza avere alcuna compagnia

LONGEVITÀ 92
▲ L'abbondante quantità di opzioni elargita dalla Bullfrog rende **Hi-Octane** il gioco di guida più longevo della storia

GLOBALE 90
Un gioco potente, emozionante, seducente. In una parola, imperdibile

Off-World Interceptor Extreme





Off World Interceptor (non dimenticarti "Extreme", Fabio... Ndr) è la conversione su Saturn di un titolo uscito parecchio tempo fa sul 3DO. Sostanzialmente si tratta di una sorta di gioco di corsa che vede i giocatori sbattuti a bordo di una serie di fuoristrada futuristici a bordo dei quali ci troveremo a viaggiare lungo una serie di scenari a dir poco marziani, il tutto allo scopo di eliminare la consueta banda di malviventi intergalattici. I vari livelli che compongono il gioco sono costituiti da una serie di pianeti (cinque ad essere precisi), ognuno dei quali vanta un proprio paesaggio e delle insidie particolari. Ogni missione, o inseguimento, sarà costituita da un percorso prestabilito il che vuol dire che non ci sarà data la possibilità di utilizzare strade alternative per giungere alla fine del livello. Lungo questi tracciati vi troverete a dover affrontare una gran quantità di ostacoli che saranno costituiti sia da oggetti fissi (quali torrette, rocce, barriere d'energia, ecc.) sia da altri mezzi il cui unico scopo sarà quello di far scendere la vostra energia fino a zero. A questo punto qualcuno di voi potrebbe pensare di prendersela con calma e di affrontare i vari tracciati facendo attenzione ad evitare qualsiasi tipo di contatto con corpi contundenti o proiettili vaganti. Purtroppo però, cari amici roditori, ho l'ingrato compito di comunicarvi che esiste un tempo limite entro il quale dovrete riuscire ad arrivare alla fine del livello e scaduto questo vedrete il vostro povero mezzo esplodere in una miriade di piccole schegge multicolore. Sarà quindi di fondamentale importanza che riusciate, oltre che ad evitare i vari ostacoli e distruggere eventuali forme ostili, anche a mantenere una velocità di crociera medio-alta il che contribuisce a rendere l'azione di gioco incredibilmente rapida e frenetica (in molti casi direi addirittura caotica!).



Alcuni effetti grafici, come questa trasparenza, sono davvero notevoli



Una classica fase di gioco "poco incasinata" di Off World Interceptor...

Fortunatamente però i programmatori del gioco hanno pensato bene di disseminare, lungo tutti i percorsi, una vasta serie di bonus e gadget vari che, oltre ad incrementare il nostro punteggio, ci consentiranno anche di migliorare le abilità sia offensive che difensive del nostro mezzo. Queste includono oltre ai classici Repair Kit anche una vasta serie di missili, laser, speed-up e smart bomb il cui utilizzo si rivelerà fondamentale nel caso in cui vogliate riuscire ad arrivare al traguardo sani e salvi. Le opzioni di gioco a disposizione sono ben tre e comprendono una modalità Arcade, il Battle Game e lo Story Mode. La prima non è altro che una sorta di gioco a punti nel quale sarete liberi di selezionare il teatro di battaglia e in cui il vostro unico scopo sarà quello di eliminare il maggior numero possibile di nemici. Il Battle Mode invece vi consentirà di sfidare un altro avversario umano in uno scontro all'ultima gomma il tutto grazie all'ausilio dell'ormai arcinoto split-screen che, pur riducendo in maniera notevole l'area visiva, risulta comunque più che accettabile. Lo Story Mode infine non è altro che il classico gioco a schermi progressivi nel quale, tra un livello e l'altro, potrete sorbirvi le consuete scenette in FMV dove, una serie di attori dall'aria alquanto beota, vi si pareranno davanti raccontandovi la rava e la fava. Davvero una storiaccia!







COMMENTO



Ad un primo impatto questo **Orion** potrebbe sembrarvi veramente un gioco senza senso. Sullo schermo ci sono infatti troppe cose da tenere tutte contemporaneamente sott'occhio e il gameplay sembra veramente troppo caotico e totalmente incontrollabile. Fortunatamente però, una volta fatta la mano con il sistema di controllo e, soprattutto, l'occhio al tipo di azione, le cose migliorano leggermente (state calmi; ho detto leggermente!). Per quel che riguarda invece l'aspetto grafico e sonoro bisogna dire che i ragazzi della Crystal Dynamics hanno svolto un lavoro più che discreto. Lo scrolling risulta infatti piuttosto fluido e veloce (anche nel modo a due giocatori) e i vari paesaggi vantano una discreta quantità di dettagli. Sostanzialmente direi che ci troviamo di fronte ad un titolo che sta a metà tra uno shoot 'em up ed un gioco di guida il cui principale difetto è quello di non riuscire ad emergere in nessuno di questi due campi; chi lo sa, forse le cose andranno meglio con **Orion 2**!

End

COMMENTO



Se devo essere sincero la mia impressione su questa versione di **Orion Off World** non è stata così negativa. Avevo infatti pensato che la mia iniziale "inesperienza" a questo gioco e al suo sistema di controllo fossero la causa della mia quasi totale incapacità di capire cosa stessa accadendo sullo schermo. Con il passare del tempo (e delle partite) tutta via la mia idea è mutata e ora posso affermare senza timore di smentita che il suddetto titolo è davvero troppo caotico e confusionario. Ci sono troppo cose da tenere d'occhio contemporaneamente: bisogna evitare le barriere a terra, fare fuoco contro le torrette ed i mezzi nemici, evitare i proiettili che vi vengono tirati contro, raccogliere bonus, il tutto sempre con l'acceleratore a manetta per riuscire a completare il livello entro il limite di tempo stabilito. Va bene, sono d'accordo, un titolo del genere deve essere veloce e frenetico; però bisogna anche che il giocatore riesca ad avere un certo controllo sull'azione, che riesca a capire cosa sta accadendo sullo schermo per poter agire di conseguenza e ciò, purtroppo, in **Off World** non è possibile. L'unica nota lieta viene dall'opzione per due giocatori grazie alla quale è possibile sfidare i propri amici in cruenti scontri all'ultimo missile. Davvero un peccato soprattutto considerando che la realizzazione tecnica non era niente male; se solo i ragazzi della Crystal avessero prestato un po' più di attenzione alla struttura di gioco...

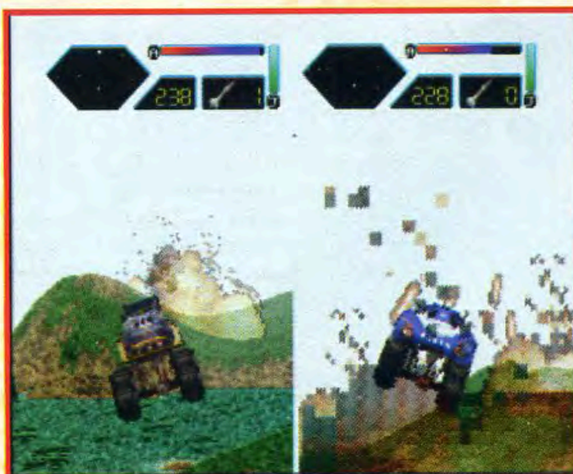
Shogun



CASA PRODUTTRICE	BMG
GENERE	ARCADE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2



Non era proprio questo che intendevo quando t'ho chiesto se avevi una gomma da darmi...



GRAFICA 99
▲ Scrolling ultraveloci e ottimi sprite
▼ I fondali, nonostante la buona qualità, risultano troppo simili tra loro

SONORO 80
▲ Buone musiche e grandi effetti. Semplicemente mitiche le varie frasi digitalizzate!

GIOCABILITÀ 72
▲ Azione a manetta!
▼ Controlli poco immediati al quale si affiancano poi schemi semplicemente incomprensibili

LONGEVITÀ 69
▲ Indubbiamente non si tratta di un gioco facile
▼ Il fatto di non capire cosa stia accadendo fa sorgere ben presto un senso di impotenza e frustrazione

GLOBALE 69
Un titolo alquanto bizzarro, ricco di grafica e dotato di un'azione frenetica. Peccato "solo" per la scarsa giocabilità



SI RINGRAZIA
MICROMEDIA PER IL CD

VIRTUA COP

I giochi da bar con le pistole, fino a poco tempo fa, potevano essere considerati un genere defunto. Questo perché, onestamente, non valeva veramente la pena di spendere dei soldi per giocare a un titolo in cui nella maggior parte dei casi bisognava sparare a attori malamente digitalizzati e che interpretavano le loro parti in maniera veramente pietosa. **Virtua Cop**, uno degli ultimi coin-op della Sega basato sul Model-2 (la scheda da bar che era già stata utilizzata per **Daytona Usa** e **Virtua Fighter 2**) pur appartenendo a questo genere, non è caratterizzato da tutti i problemi appena citati e, proprio per questo motivo, ha ricevuto un'ottima accoglienza sia dalla stampa specializzata che dal pubblico delle sale giochi. Innanzitutto la grafica, in questo caso poligonale, permette al giocatore di colpire i nemici nelle differenti parti del corpo con differenti effetti visivi quali una normale caduta indietro, una giravolta, una caduta in ginocchio (negli altri titoli, ovunque si colpisse il bersaglio, la scena a cui si assisteva era sempre la stessa). Inoltre l'azione è meno statica del solito visto che non si devono affrontare scenari preregistrati ma, man mano che si uccidono dei terroristi e si procede nel gioco, ci si muove nell'ambientazione che compone il livello. Non succede neanche di vedere la stessa scena per un centinaio di volte, con un nemico che spunta sempre allo stesso momento, e sempre dallo stesso barile anche perché, in **Virtua Cop**, di barili non ce ne sono poi molti, visto che si tratta di un titolo fondamentalmente poliziesco (questo non vuol dire che mancano i nemici, che escono da palazzi, saltano da macchine in corsa o cercano di eliminarvi rotolando attraverso lo schermo). Ovviamente lo schema di gioco non è molto diverso da quello dei classici del genere, si tratta sempre di un massacro di massa (attenzione però a non uccidere anche gli ostaggi o gli innocenti che si possono incontrare nel corso della missione visto che si perdono delle preziosissime vite, oltre a sprecare delle munizioni) nel quale, per ottenere buon risultati, bisogna essere dotati di una buona dose di riflessi e di una precisione veramente notevole. Precisione che serve anche per ottenere punteggi sempre più elevati perché, a seconda del punto in cui si colpisce il nemico, viene assegnato un diverso punteggio. Se, per esempio, riuscite a disarmare un avversario, oltre a fare un figurone con gli amici, otterrete anche un bonus veramente notevole. In alcune situazioni la precisione deve però lasciare spazio alla eliminazione di massa in cui, senza curarsi del come e del perché, bisogna uccidere una notevole quantità di criminali. In questi casi possono venire in aiuto alcuni oggetti, quali barili di benzina che, se colpiti correttamente, provocano un'esplosione che elimina buona parte degli oggetti che si trovano sullo schermo. Sono queste, a grandi linee, le caratteristiche principali della versione originale di **Virtua Cop**, caratteristiche che i programmatori della AM2 sono riusciti a convertire a perfezione in questa versione per Saturn. Inoltre, ben consapevoli del fatto che una conversione semplice non sarebbe bastata, i programmatori hanno inserito anche una nuova opzione in cui è possibile giocare sia in uno che in due. Nel modo a un giocatore tutto quello che bisogna fare è cercare di ammassare la maggior parte di punti possibile mentre se si gioca contro un avversario umano il gioco si trasforma in una gara uno-contro-uno nella quale vince chi riesce a distruggere il maggior numero di punti. Per cercare di rendere il gioco ancora più aderente all'originale la Sega ha anche deciso di produrre una pistola per riuscire a ricreare il feeling dell'arcade. E' indubbio che, se si gioca proprio con la pistola, i risultati sono migliori soprattutto in termine di realismo, ma vi possiamo assicurare che comunque, anche se si usa un normalissimo joypad (si dice anche che sia possibile giocare utilizzando il mouse per Saturn), il controllo sul mirino è praticamente perfetto. Insomma, se mettiamo insieme tutto quello che abbiamo appena detto ci sembra evidente che **Virtua Cop** possa essere considerato come uno dei migliori titoli attualmente in circolazione per Saturn.















TUA
P





Nooo, la mia povera autooo...



Ma non poteva finire sotto la ruspa questo beota?

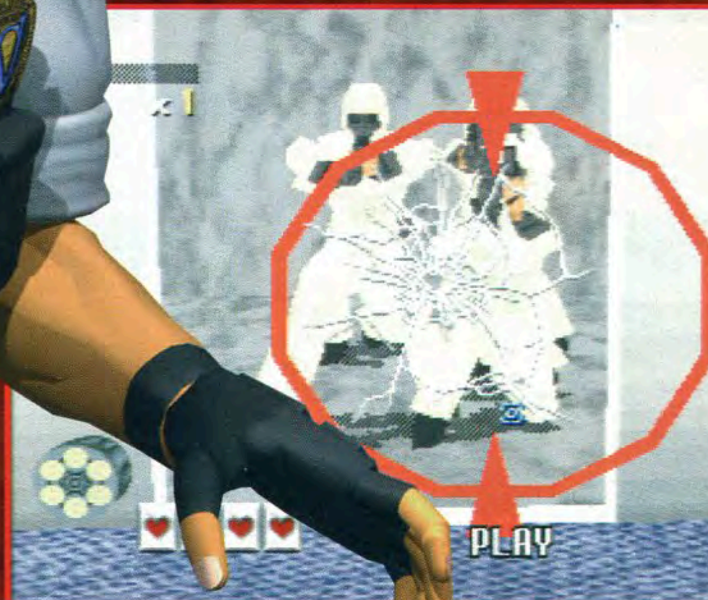


Proprio un tipettino rassicurante, non c'è che dire...





Sì, ma quanti cavolo sono???





PRIMO LIVELLO:
Il mercato segreto di armi

Un deposito di armi è stato scoperto all'interno di un vecchio palazzo disabitato e, fatto più importante, i criminali coinvolti si trovano ancora nella zona. Purtroppo per voi i criminali hanno scoperto che vi state avvicinando e sono quindi pronti ad accogliervi armati fino ai denti. Tutto quello che dovete fare è riuscire a sopravvivere e a sgominare questa banda.









Armato inizialmente solo con una normalissima pistola dovrete riuscire a muovervi all'esterno del palazzo evitando i numerosi colpi sparati dai malviventi e cercando di eliminare tutte le persone che hanno in mano una pistola. Purtroppo sono presenti nella zona anche alcuni passanti innocenti che non devono essere colpiti (pena la perdita di una vita) ma, in generale, questa fase del livello è abbastanza semplice da superare.

E' quando si deve affrontare la seconda scena che la situazione comincia a diventare complicata. I malviventi infatti sembrano spuntare praticamente da qualsiasi angolo e ne sono presenti anche alcuni, armati con granate o asce, che si nascondono dietro a macchine o a barili. Ovviamente per difendersi è possibile sparare a tutto quello che appare sullo schermo come vetri degli uffici (non serve a nulla, ma è comunque bello vederli distrutti), barili e anche alle bombe che vengono lanciate in aria dai nemici.

Il vero spettacolo comunque è quello che vi attende nella terza sezione del primo livello. Dopo aver liberato la strada intorno al palazzo è giunto finalmente il momento di infiltrarsi per cercare di arrivare al quartier generale del nemico. All'interno dello stabile sono presenti una grande quantità di criminali pronti a eliminarvi, oltre a una discreta quantità di armi nascosti e, purtroppo, a un certo numero di innocenti che, ancora una volta, non devono essere colpiti.

Dopo aver devastato tutto quello che era possibile devastare e aver eliminato una quantità veramente notevole di criminali è presente ancora un ostacolo che si frappone tra voi e la fine del primo livello. E' Kong, un pazzo dotato di un arsenale composto quasi totalmente di granate. Dopo i saluti di rito ("I'll take care of you myself!" afferma prima di cominciare l'attacco) Kong parte subito all'attacco scagliando contro di voi un numero veramente notevole di bombe. Tutto quello che bisogna fare è riuscire a distruggere le bombe mentre sono ancora in aria e contemporaneamente, eliminare il criminale.



Il primo che se ne esce con la storia della violenza nei videogiochi lo spezzo in due... Ehm...









SECONDO LIVELLO: Deposito sotterraneo di armi

La EVL (l'organizzazione criminale che dovete sconfiggere) ha ancora altre armi nascoste in un deposito sotterraneo la cui collocazione era fino a poco tempo fa segreta. In questa missione dovrete affrontare avversari notevolmente più forti anche se il vostro compito rimane praticamente lo stesso: uccidere tutti i nemici che vi capitano sotto tiro e cercare di sconfiggere la EVL.



Anche se bisogna distruggere un deposito sotterraneo, nella prima fase della missione è necessario riuscire a penetrare nel palazzo in cui è nascosta l'entrata segreta del deposito. Una delle caratteristiche migliori di questo livello è il continuo cambio d'inquadratura che rende ancora più evidente le capacità del Saturn e l'ottimo lavoro svolto dai programmatori. Ottima anche la realizzazione dei veicoli che si possono incontrare nel corso dello stage, come il camion che si vede in questa immagine e che si sta muovendo verso di noi in maniera alquanto sospetta e pericolosa. Per riuscire a sopravvivere è quindi necessario sparare al pilota del mezzo.



Nella seconda parte del livello i piloti di camion sono tornati più pericolosi che mai, anche perché stavolta sono dotati di una scavatrice. Ancora una volta bisogna riuscire a sparare al pilota per salvarsi la pelliccia, ma in questo stage è meglio sparare a tutto quello che appare sullo schermo visto che sono presenti un discreto numero di armi nascoste.



L'ultima parte del livello vi vede protagonisti di un interessante tour nel nascondiglio sotterraneo del nemico. Dopo aver eliminato un gran numero di nemici nei corridoi e dopo aver causato esplosioni a destra e sinistra la missione continua all'aperto dove bisogna incontrare King (che sia parente di Kong?) un pazzo esaltato in puro stile Rambo. La sua tattica di combattimento è caratterizzata da un grande utilizzo del napalm e dal fatto che non combatte da solo. Dovrete infatti affrontare altri membri dell'associazione EVL che vi attaccheranno utilizzando shuriken e granate mentre il nostro King si riposa per alcuni istanti. Sconfiggerlo è un'impresa abbastanza ardua, sia per la pericolosità del suo attacco che per la sua resistenza fisica.





Sangue azzurro? Saranno dei nobili...



In Virtua Cop i nemici si nascondono nei posti più incredibili

DA SOLI E IN COMPAGNIA

Una delle caratteristiche più divertenti di **Virtua Cop** è la possibilità di affrontare i tre livelli che compongono il gioco oltre che da soli an-



che aiutati da un amico. E' infatti presente, come era già capitato in molti altri titoli del genere (o come nell'originale da sala) l'opzione per due giocatori. Entrambi i giocatori inoltre, nel tentativo di rendere l'azione ancora più realistica, possono decidere di utilizzare le nuove pistole che la Sega ha deciso di produrre in contemporanea con l'uscita di **Virtua Cop.** E' indubbio che i risultati che si possono ottenere sono, sotto certi punti di vista, superiori, ma bisogna vedere se varrà la pena spendere dei soldi in più per avere la pistola (la Sega ha intenzione di produrre due confezioni di **Virtua Cop**, una con la pistola già in dotazione e una senza) soprattutto perché, come abbiamo già visto con il **Menacer** per Megadrive e il **Super Scope** per Super Nintendo, alcuni mesi dopo il lancio le software house si sono totalmente dimenticate di queste periferiche e hanno smesso di produrre titoli a loro dedicati.



L'attenzione posta ai dettagli è impressionante: date un'occhiata al fondale per rendervene conto



Se il cerchio è rosso vuol dire che il nemico sta per regalarvi un bel confettino in fronte...



E' inutile che preghi ora per i tuoi peccati, vile...





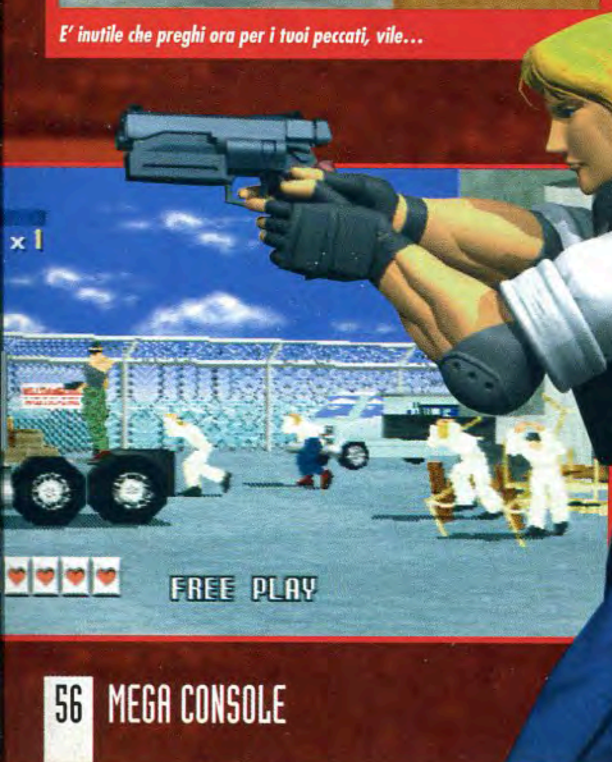


COMMENTO



Senza dubbio ci troviamo di fronte a una conversione che ha del miracoloso. Tutti gli aspetti caratteristici del coin-op sono stati infatti convertiti alla perfezione dai programmatori della AM2 che hanno anche aggiunto alcune interessanti novità nel tentativo di rendere il gioco più longevo. Oltre ai solito tre livelli è stata infatti aggiunta una nuova competizione nella quale, giocando in uno o in due, bisogna riuscire ad ottenere il miglior punteggio disponibile. Uno degli aspetti che maggiormente colpiscono è comunque la realizzazione tecnica. Anche se sono presenti alcune piccole differenze rispetto all'originale (fatto che era prevedibile visto che stiamo confrontando una console con un arcade che costa svariati milioni) la grafica, come appare evidente anche dalle foto che potete vedere in queste pagine, risulta realmente di grandissima qualità sia per quello che riguarda le animazioni degli sprite che per i fondali. Discorso analogo va poi fatto per il sonoro che riesce perfettamente, con degli effetti sonori veramente azzeccati, a rendere l'idea di una sparatoria tra polizia e criminali. Il punto di forza di **Virtua Cop** rimane comunque la giocabilità. Sia che si utilizzi la pistola oppure un normale joypad (con la pistola, ovviamente, i risultati sono leggermente migliori soprattutto per quello che riguarda il realismo) il sistema di controllo risulta impeccabile e la possibilità di distruggere praticamente qualsiasi cosa si trova sullo schermo rende l'azione senza dubbio più realistica e interessante. La presenza di tre livelli con una difficoltà ben calibrata, infine, rende **Virtua Cop** un gioco abbastanza longevo e che probabilmente, anche una volta finito, continuerete a giocare ugualmente, soprattutto se vi trovate in compagnia di un amico. Ancora una volta i programmatori della AM2 sono riusciti a stupirci regalandoci (si fa per dire...) quella che può essere tranquillamente considerata una delle migliori conversioni di tutti tempi. Se avete il Saturn, non potete certamente lasciarvi sfuggire **Virtua Cop**.

End











COMMENTO



Virtua Cop è un altro di quei giochi che mostra, in maniera lampante, quali siano le reali capacità del Saturn in fatto di grafica e sonoro a dimostrazione che il 32-bit Sega, se programmato da mani esperte, ha ancora molto da dire. Quella che abbiamo di fronte infatti non è una semplice conversione, ma un titolo che può essere tranquillamente scambiato per l'originale da sala. Le varie sequenze di combattimento infatti scorrono con una fluidità e un realismo veramente senza precedenti riproponendo, in maniera ultrafedele, tutte le animazioni che abbiamo imparato ad apprezzare giocando all'arcade. Non ci troveremo più quindi di fronte alle patetiche scenette di titoli come **Mad Dog McCree** dove lo stesso omino compare la bellezza di 15 volte nello stesso livello (e magari uscendo sempre dallo stesso barile), oppure di fronte a sequenze dove nemici colpiti ad una gamba o in testa si accasciano al suolo tenendosi il petto! Ragazzi dimenticatevi tutte queste fesserie, con **Virtua Cop** si apre una nuova era. Sappiate infatti che qui tutte le animazioni dei vari omini varieranno a seconda del punto in cui voi riuscirete a colpirli; pensate, potrete addirittura cercare di disarmare i vostri nemici, colpendoli al braccio, oppure decidere di farli secchi con un bel colpo alla testa o ancora svuotargli addosso tutto il vostro caricatore per vederli poi rantolare al suolo in perfetto stile "agente Murphy" (vedi **Robocop**). Ovviamente per rendere al massimo questo **Virtua Cop** necessità di essere accompagnato dalla sua pistola (che, tra l'altro, risulta davvero molto ben fatta!), tuttavia mi sembra di poter asserire in tutta tranquillità che, anche con il pad, l'azione di gioco si svolge in maniera piuttosto regolare e sufficientemente frenetica. Ovviamente, così facendo, perderete parte del feeling dell'arcade, però in fondo potrete sempre decidere di acquistare il revolverone in un secondo momento. Concludendo direi quindi che ci sono solo due motivi per i quali non dovreste comprare questo gioco: il primo è che voi odiate visceralmente questo genere di titoli ed il secondo è che non abbiate il Saturn. Per tutti gli altri abitanti del globo terraqueo invece non ci sono scuse; **Virtua Cop** è un titolo da possedere ad ogni costo e grazie al quale potrete passare intere settimane a massacrare criminali da soli o in compagnia entrando così di diritto nella folta schiera di aspiranti protagonisti del film **Il Giustiziere della Notte - Parte Venticinquesima**. Avanti ragazzi, cosa fate ancora lì? Prendete la vostra Magnum e mettetevi al lavoro e ricordatevi... Lo zio Charles vi guarda!

Shogun



CASA PRODUTTRICE	**SEGA**
GENERE	**SPARATUTTO**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**GIAPPONESE**
NUMERO GIOCATORI	**1-2**

GRAFICA 94
▲ Incredibilmente dettagliata e definita; senza dubbio uno dei titoli più impressionanti mai visti
▼ A essere pignoli c'è qualche differenza dal coin-op

SONORO 91
▲ Massicce le musiche e gli effetti. Sembra veramente di trovarsi nel bel mezzo di una sparatoria fra polizia e criminali

GIOCABILITÀ 92
▲ Il metodo di controllo è particolarmente preciso anche se non si utilizza la pistola
▼ Il joypad, almeno inizialmente, è un po' scomodo

LONGEVITÀ 90
▲ Grazie alla possibilità di giocare assieme ad un amico lo riproverete anche dopo averlo finito
▼ Tre livelli possono sembrare un po' pochini

GLOBALE 91
Una conversione veramente eccezionale, che riesce a mantere intatti tutti i pregi della versione originale





Il boss del secondo livello è davvero un osso duro, ma aspettate di arrivare al quadro successivo...

Virtua Fighter 2

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD



Virtua Fighter è, senza dubbio, un ottimo titolo. Quando è stato prodotto originariamente in sala giochi non esisteva nulla del genere e si può tranquillamente dire, senza timore di essere smentiti, che la Sega era riuscita effettivamente a portare una ventata di aria fresca in un genere di titoli dominato dai cloni di **Street Fighter 2** e di **Mortal Kombat**. Ovviamente il capostipite di un nuovo stile di giochi non poteva mancare al classico rito delle conversioni e infatti, con il lancio delle nuove console a 32-bit (ovviamente stiamo parlando del Saturn), abbastanza potenti da riprodurre in maniera più che adeguata le caratteristiche del coin-op, ci era stata subito data la possibilità di affrontare Sarah, Jacky, Jeffry, Lau e compagnia bella rimanendo comodamente spaparanzati nelle poltrone delle nostre case. Il risultato della prima conversione, anche se apprezzabile, aveva tuttavia lasciato alcuni dubbi sulle effettive potenzialità della macchina e questo a causa di una serie di imperfezioni, più o meno grandi (in particolari situazioni i combattenti perdevano dei poligoni). Ciò aveva fatto immediatamente sorgere grossi dubbi sulla possibilità di una futura conversione del secondo episodio della serie; un titolo semplicemente incredibile sia per l'elevata qualità grafica che per l'ottima giocabilità. Già con l'uscita della versione Remix (realizzata solamente per il Saturn e che si differenziava dalla precedete per l'aggiunta di texture sui poligoni), buona parte dei dubbi erano stati cancellati e ora che finalmente abbiamo potuto mettere le mani sulla versione definitiva di **Virtua Fighter 2** possiamo tranquillamente affermare che i difetti che assillavano la prima versione di questo titolo erano, evidentemente, frutto di un lavoro troppo affrettato oltre che di una scarsa conoscenza dell'hardware della macchina. Anche il più scettico videogiocatore infatti, non potrà rimanere impassibile di fronte all'incredibile lavoro che è stato svolto dal team di programmatori, ma andiamo con ordine e cominciamo a dare un'occhiata a questo titolo. La trama può essere riassunta in due parole anche perché, ancora una volta, si tratta del solito torneo nel quale, una serie di lottatori, si affronteranno in una lunga sequela di incontri al meglio dei tre round. In questo aspetto **VF2** non si differenzia più di tanto dai classici ma, come ho già detto prima, sono ben altre le novità che caratterizzano il titolo Sega. La più evidente è, senza dubbio, l'utilizzo di grafica poligonale che, oltre a risultare particolarmente spettacolare, influenza in maniera più che evidente la giocabilità. I lottatori infatti, oltre a poter evitare i colpi avversari saltando o abbassandosi hanno anche la possibilità di spostarsi lateralmente il che da proprio l'impressione di assistere ad un vero combattimento tra due esperti di arti marziali. Questo è possibile anche grazie al fatto che alla Sega hanno deciso di non inserire tutte quelle supermosse che sono una delle principali caratteristiche di altri prodotti. In **Virtua Fighter 2**, come del resto nel primo episodio, non è possibile lanciare palle di fuoco, pizze, onde di energia o avere gambe e braccia che si allungano, ma ogni lottatore è specializzato in un tecnica di combattimento che si basa su pugni, calci, prese e combinazioni di mosse. Mosse che sono veramente numerosissime visto e considerato che ogni personaggio è dotato di un numero di attacchi che varia tra il cinquanta e il settanta. Ci sarebbe ancora molto da dire ma, in generale, sono queste le principali caratteristiche che, unite a una giocabilità di livello veramente notevole (sono stati eliminati i difetti presenti nel primo, per esempio la possibilità, nei primi round, di vincere utilizzando solamente una mossa) hanno decretato l'enorme successo di questo coin-op. Per quanto riguarda il risultato finale della conversione su Saturn, come abbiamo già detto, non si può non rimanere impressionati. Una volta accesa la console e selezionato il metodo di gioco tra le numerose opzioni disponibili (ben sei) non resta che scegliere il proprio lottatore preferito, aspettare il caricamento e iniziare a combattere. Lo shock iniziale è veramente forte: sembra infatti di trovarsi di fronte alla versione originale, con solamente alcune piccole differenze. Gli sprite sono di dimensioni veramente notevoli, animati con una cura e con una fluidità, grazie ai sessanta frame al secondo, che ha dell'incredibile (come già scritto nell'anteprima pubblicata sul numero scorso sono presenti anche le animazioni del collo e delle mani dei lottatori). Dal punto di vista grafico quindi, sono veramente poche le differenze con l'arcade e la più evidente è senza dubbio il fondale in cui si svolge il combattimento. Il background del coin-op infatti era stato realizzato in grafica poligonale, ma i programmatori, per adattare il gioco alle caratteristiche della console sono stati costretti a sostituirlo con delle lunghe schermate a due dimensioni. Il risultato è comunque più che apprezzabile visto che, come si può vedere dalle foto, i fondali risultano di qualità veramente elevata (sono stati tutti disegnati in alta risoluzione) senza contare poi che i ragazzi dell'AM2 sono anche riusciti ad inserite tutte le varie animazioni (come i fulmini nello stage di Sarah, per esempio) che caratterizzavano l'originale da sala. Ottimo anche il sonoro con musiche remixate ed FX di buona qualità anche se, ad essere proprio pignoli, alcuni sintesi avrebbero potuto essere leggermente migliori. Se dal punto di vista tecnico quindi questa conversione si avvicina moltissimo all'originale da sala questo **Virtua Fighter 2** targato Saturn si rivela invece esser praticamente identico alla sua controparte arcade per quello che riguarda la giocabilità. Tutte le mosse, tecniche e combinazioni sono state inserite e il sistema di controllo, anche se si utilizza un semplice joypad, risponde perfettamente ai comandi. Insomma, più che un gioco, un mito!







E' scoppiata la lotta tra Jacky Bryant a un'albicocca! Oooops qualcosa mi dice che deve esserci un piccolo errore...



Ed ora un tango appassionato tra Lau e Akira.a



Mi deve essere finito un bruscolino in un occhio!

I LOTTATORI

Ecco la descrizione di tutti i lottatori tra cui è possibile selezionare il proprio preferito. Inutile dire che ogni personaggio è dotato, oltre che di caratteristiche differenti da quelle degli altri, di un numero di mosse veramente impressionante che traggono ispirazione da diverse arti marziali.

TEAM BATTLE MODE
1P TEAM
2P TEAM

AKIRA
PAI
LAU
WOLF
JEFFRY
OK?
LION
SHUN
JACKY
SARAH
KAGE
OK?





WOLF HAWKFIELD



Come Jeffry McWild, una delle principali caratteristiche di Wolf sono le sue incredibili dimensioni. Rispetto al primo **Virtua Fighter** infatti questo personaggio è diventato ancora più grande e, come risulta evidente sin dalle prime partite, notevolmente più potente. Una volta atterrato però, impiega un bel po' di tempo prima di rialzarsi e questo permette agli avversari di infliggergli una buona dose di danni. E' anche caratterizzato da una certa lentezza nei movimenti (Jeffry è leggermente più veloce di lui) e anche per questo motivo, imparare a bloccare le combinazioni degli altri lottatori (evitarle è quasi impossibile) risulta un elemento fondamentale per sperare di arrivare alla vittoria finale.





Si dia inizio al combattimento!

Sono ben sei le opzioni che compongono il menù principale di questa versione di **VF2** per Saturn e che consistono in altrettanti differenti tipi di gioco. Oltre infatti a convertire la versione originale, i programmatori dell'AM2 hanno cercato di inserire nuovi particolari nel tentativo, come se ce ne fosse stato bisogno, di rendere il gioco ancora più interessante. Ecco in sintesi che cosa hanno da offrirci queste sei opzioni:

1. ARCADE MODE
La classica opzione che ricrea, con pochissime differenze, tutte le situazioni e la struttura dell'originale da sala. Dovrete affrontare, dopo aver selezionato il vostro personaggio preferito, tutti i rimanenti combattenti cercando, ovviamente, di vincere ogni incontro.

OPTION
PRESS R BUTTON
LIFE GAUGE 1P NORMAL
2P NORMAL
MATCH POINT 5 points
TIME LIMIT NO LIMIT
CONTINUE ON
ENEMY LEVEL NORMAL
LEARNING ON
BUTTON REASSIGNMENT
BACKUP DATA
EXIT
DEFAULT

2. VERSUS MODE
Il classico modo a due giocatori che permette a due esseri umani di sfidarsi. Al contrario di quello che succede nell'Arcade Mode è possibile cambiare personaggio al termine di ogni combattimento, anche in caso di una vittoria.

3. EXPERT MODE
Nell'Arcade Mode, con un po' di allenamento, è possibile sconfiggere l'avversario computerizzato abbastanza facilmente. Proprio per questo motivo i programmatori hanno inserito l'Expert Mode nel quali la CPU impara dai propri errori, e memorizza le vostre combinazioni più efficaci diventando così un avversario veramente temibile. Più si diventa bravi quindi, maggiore sarà anche l'abilità del computer!

4. RANKING MODE
Il computer valuta le vostre performance assegnando un punteggio ad ogni round che giocate. Per ottenere i risultati migliori è necessario eseguire mosse abbastanza varie (non bisogna quindi andare avanti eseguendo sempre la stessa mossa o tattica) e combo.



5. TEAM BATTLE MODE
Senza dubbio una delle novità più interessanti di questa versione casalinga di **Virtua Fighter 2**. Ognuno dei due giocatori deve scegliere cinque lottatori dopo di che i 2 contendenti verranno scaraventati all'interno di una arena per dar vita ad un torneo a eliminazioni in "stile **King of Fighters**" (uno degli ultimi prodotti lanciati per Neo Geo) nel quale, ovviamente, vince chi rimane con l'ultimo lottatore in vita.

6. WATCH MODE
Questa è l'opzione più inutile tra tutte quelle appena citate visto che si tratta della classica Demo nella quale il computer controlla entrambi i lottatori in gioco e mostra allo spettatore le principali tecniche di combattimento e alcune mosse disponibile. Può comunque risultare utile per studiare le strategie dell'avversario.

TEAM BATTLE MODE
WINNER 5 - 2 LOSER

AKIRA
PAI
LAU
WOLF
JEFFRY
LION
SHUN
JACKY
SARAH
KAGE





JACKY BRYANT



Ancora alla ricerca di nuove informazioni sul J6, cercando sempre di sopravvivere agli attacchi della sorella, Jacky si è iscritto a questo torneo dopo aver imparato nuove tecniche di combattimento. Grazie alle sue caratteristiche fisiche (grande velocità e agilità) è molto difficile intrappolarlo in qualche angolo del ring e le sue mosse, particolarmente varie, lo rendono adatto praticamente a qualsiasi situazione. Vincere numerosi incontri utilizzando Jacky non è un'impresa particolarmente complicata e, dato che è probabilmente il lottatore meglio bilanciato tra quelli presenti, è senza dubbio consigliato ai giocatori alle prime armi.









SARAH BRYANT



Sarah è ancora sotto il controllo mentale del J6 (si tratta di un'associazione criminale) e quindi, come nel primo episodio della serie, è entrata nel torneo per tentare di uccidere suo fratello Jacky. Per riuscire in questa impresa Sarah ha passato i mesi che precedevano l'inizio dei combattimenti ad allenarsi e ad affinare la sua già ottima tecnica. I risultati sono evidenti e chiaramente visibili a tutti visto che ora Sarah è notevolmente più veloce ed è dotata di una nuova serie di mosse veramente potenti. Gli altri personaggi hanno ora più possibilità di sconfiggerla (in **Virtua Fighter** era, molto probabilmente, la lottatrice più forte), ma provate a affrontare un giocatore esperto che utilizza Sarah e, quasi certamente, passerete molto tempo stesi per terra a subire i suoi colpi.







Posso invitarla a cena questa sera, signorina?

LION RAFALE



Uno dei nuovi combattenti che si sono aggiunti a quelli già presenti nel primo episodio della serie, Lion Rafale è un adepto di una setta che utilizza per combattere una tecnica denominata "Mantis Fist Kung Fu". Molto piccolo e, anche per questo motivo, particolarmente agile, è un avversario abbastanza difficile da sconfiggere. A causa della sua posizione di combattimento può essere difficile capire se è in piedi o rannicchiato (questo rende particolarmente complesso eseguire delle prese) e la sua incredibile velocità gli permette di evitare anche all'ultimo istante in maniera abbastanza agevole qualsiasi tipo di attacco. Anche in fase offensiva comunque Lion è dotato di un buon numero di mosse, alcune delle quali sono veramente devastanti (per esempio quando salta sulla schiena dell'avversario e si attacca alla gola).





JEFFRY MC WILD



...i i personaggi dell'originale **Virtua Fighter** questo è, a mio modesto parere, uno dei più antipatici. Jeffry è uno dei più famosi pescatori australiani che è riuscito, in qualche maniera a noi totalmente ignota, a imparare l'arte di combattimento di Pancrazio (non chiedetemi cosa sia, perché non ne ho la benché minima idea). Beh, a parte queste notizie che molto probabilmente non vi interesseranno si può tranquillamente affermare che la caratteristica principale del nostro caro pescatore è la forza bruta. Le sue prese sono infatti tra le mosse più temibili di tutto il gioco anche se, a causa della sua non eccessiva velocità, può essere colpito abbastanza agevolmente da avversari più agili e scattanti. E' dotato comunque di un buon numero di mosse e il suo "Triple Headbutt" può essere considerato uno dei migliori attacchi di tutto il gioco.





AKIRA YUKI





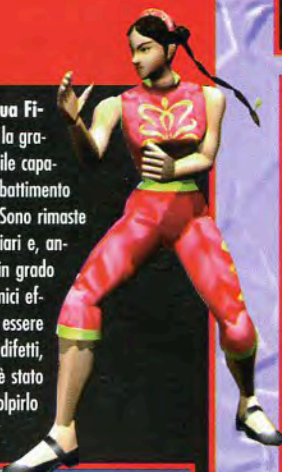
Uno dei personaggi più forti dell'originale **Virtua Fighter**, soprattutto per quel che riguarda il combattimento ravvicinato, è diventato ancora più potente in questo secondo episodio. Oltre alle caratteristiche appena citate infatti, questo maestro di Kung Fu è ora dotato di una serie di prese veramente impressionanti e di attacchi che hanno il semplice scopo di sbilanciare l'avversario prima di iniziare una devastante combinazione di mosse. Akira si rivela inoltre un ottimo combattente anche dal punto di vista difensivo grazie a buona quantità di contromosse che sono in grado di bloccare buona parte degli attacchi che gli vengono sferrati contro.





PAI CHAN





Pai era famosa nell'originale **Virtua Fighter** per la propria velocità, per la grazia nei movimenti e per l'incredibile capacità di utilizzare le tecniche di combattimento degli avversari a proprio favore. Sono rimaste queste le sue caratteristiche peculiari e, anche se ora altri personaggi sono in grado di rispondere agli attacchi dei nemici efficacemente, Pai rimane senza dubbio la migliore in questo campo, oltre a essere la più facile da utilizzare appena cominciato a giocare. Uno dei principali difetti, che consisteva nella carenza di mosse contro le cariche degli avversari, è stato eliminato visto che ora Pai ha la possibilità di saltare l'avversario e di colpirlo alle spalle con potenti combinazioni basate principalmente sui calci.





SHUN DI





Questo giovane maestro/ubriacone (ha appena compiuto 83 anni) ha deciso di competere nel torneo per mostrare al mondo intero la superiorità della sua arte marziale alcolica e per provare le sue tattiche contro i più potenti combattenti che si possono trovare sulla Terra. I suoi attacchi sono abbastanza particolari e, quando viene controllato dal computer, la sequenza delle sue mosse è completamente imprevedibile. Proprio per questo motivo Shun è uno dei più pericolosi personaggi di **Virtua Fighter**, soprattutto se viene utilizzato da un giocatore particolarmente esperto. Divertente e particolare la scena che si può ammirare dopo che Shun ha riportato una vittoria; il vecchio maestro infatti comincia a bere per poi cadere a terra ubriaco e allegro.







Dural dura di più, molto di più!



Una ginocchiata in faccia è il modo migliore per iniziare bene la giornata!

Lau Chan





E' ufficiale. Lau Chan è il campione del primo torneo di **Virtua Fighter** visto che è riuscito, grazie all'utilizzo della tecnica di combattimento denominata Ensei-Ken, a sconfiggere tutti gli altri lottatori che hanno partecipato al primo torneo. Anche se il numero di nuove mosse che ha appreso dal momento della sua vittoria non è particolarmente elevato, Lau può essere ancora considerato il maestro incontrastato delle combinazioni di mosse e in questo senso, il fatto che **Virtua Fighter 2** sia notevolmente più veloce del suo predecessore, non ha fatto che evidenziare questa sua caratteristica rendendola ancora più pericolosa. Si tratta quindi di uno dei migliori lottatori disponibili anche se, questa volta, il livello degli avversari è notevolmente aumentato.







Il povero Lion sta per fare una brutta fine

Kage-Maru



Anche se era riuscito nel proprio intento nel primo episodio della serie (ovvero sconfiggere Akira), Kage era stato sconfitto nell'incontro finale da Lau Chan. Per questo motivo ha deciso di prendere parte a questo nuovo torneo solamente dopo aver imparato nuove e potentissime tecniche di combattimento. La principale caratteristica di Kage nel primo episodio era il fatto che possedeva una mossa adatta ad ogni situazione, caratteristica che è rimasta immutata anche in questo sequel. I fan di questo ninja saranno infatti contenti nel sapere che sono oltre 70 le tecniche a sua disposizione. Imparare a utilizzarlo nella maniera più adeguata è abbastanza difficile, ma Kage può essere tranquillamente considerato, dopo Akira, il più potente dei lottatori a disposizione.







Per la serie "Sportivi fino alla fine..."



Ecco il caro Wolf che, dopo la vittoria, si lascia andare ad atteggiamenti di dubbio gusto



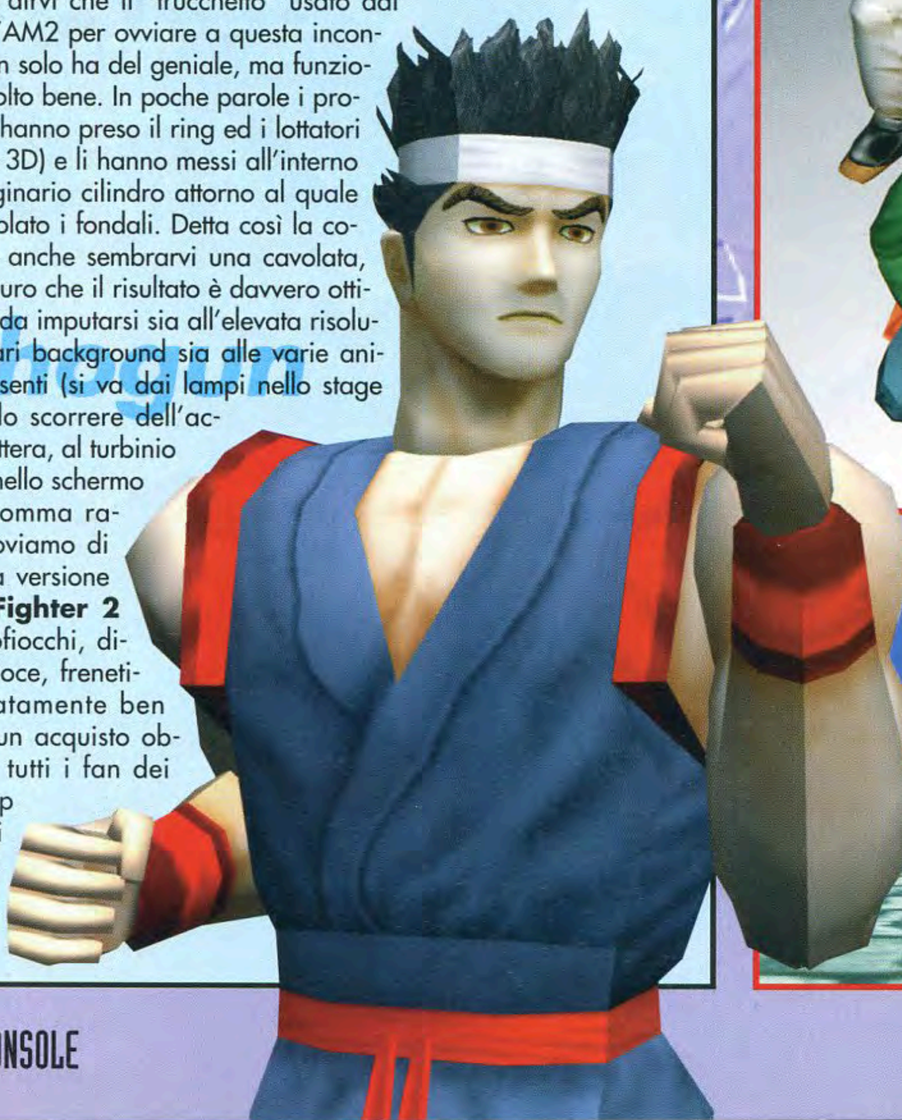
...e per fortuna che si è lavato i piedi!

COMMENTO



So già che quanto sto per scrivere susciterà molte polemiche, tuttavia sono fermamente convinto che questo **Virtua Fighter 2** rappresenti, attualmente, il massimo, il non-plus-ultra, ovvero, in poche parole, che sia il miglior beat' em up poligonale disponibile per qualsiasi console casalinga. Badate bene, non mi sto riferendo solo alla grafica o al sonoro ma, soprattutto, al gran numero di opzioni e all'elevato grado di giocabilità di questo titolo. I ragazzi che si sono occupati della conversione di **Virtua Fighter 2** hanno capito benissimo che per rendere questo game ancora più intrippante (come se non lo fosse già abbastanza) era necessario, oltre che riprodurre in maniera adeguata la grafica del coin-op, anche inserire tutta una serie di nuove opzioni. Avrete così la possibilità, oltre che di cimentarvi nell'Arcade e nel Versus Mode, anche di prendere parte ad un torneo in puro stile **King of Fighters** oppure, ancora, di sfidare tutta una serie di lottatori in grado di apprendere le vostre tecniche di lotta per poi applicarle contro di voi! Per quel che riguarda poi il lato meramente tecnico bisogna togliersi tanto di cappello di fronte ai ragazzi dell'AM2; la grafica infatti non solo risulta ben definita e ricca di colori e di dettagli, ma vanta anche una fluidità e una velocità di animazione veramente impressionante. A questo punto però immagino già che alcuni di voi si staranno lamentando per il fatto che i fondali non siano stati realizzati tutti in 3D. Beh ragazzi, diciamo le cose come stanno, il Saturn è una gran bella console, su questo non ci piove, però non era oggettivamente possibile che una macchina del costo di 800 sacchi riuscisse a gestire (anche ad una risoluzione più bassa) tutti i poligoni della versione da sala. Siamo realisti. Inoltre devo dirvi che il "trucchetto" usato dai ragazzi dell'AM2 per ovviare a questa inconveniente, non solo ha del geniale, ma funziona anche molto bene. In poche parole i programmatori hanno preso il ring ed i lottatori (che sono in 3D) e li hanno messi all'interno di un immaginario cilindro attorno al quale hanno arrotolato i fondali. Detta così la cosa potrebbe anche sembrarvi una cavolata, però vi assicuro che il risultato è davvero ottimo, il che è da imputarsi sia all'elevata risoluzione dei vari background sia alle varie animazioni presenti (si va dai lampi nello stage di Sarah allo scorrere dell'acqua sulla zattera, al turbinio delle foglie nello schermo di Lau). Insomma ragazzi, ci troviamo di fronte a una versione di **Virtua Fighter 2** con i controfiocchi, divertente, veloce, frenetica e dannatamente ben realizzata; un acquisto obbligato per tutti i fan dei beat 'em up possessori del 32-bit Sega. Punto e basta!

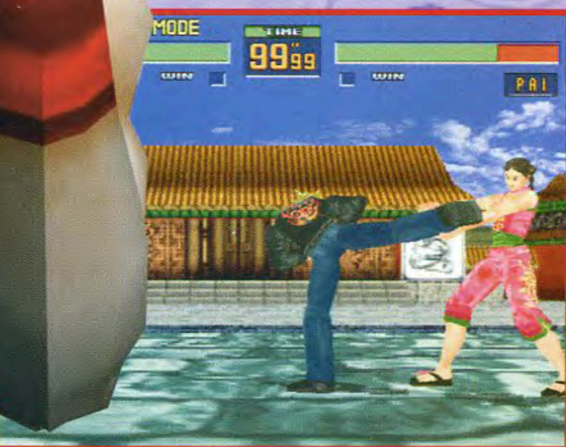
Shogun





Ecco a voi il caro Jeffry che si esibisce in una delle su prese preferite









Due donzelle a confronto





COMMENTO



Descrivere la versione di **Virtua Fighter** per Saturn è molto semplice; basta dire che, probabilmente, si tratta della migliore conversione mai realizzata su qualsiasi computer o console. Durante la trasposizione dal costosissimo cabinato alla console casalinga (dal prezzo notevolmente più basso e, in questo caso, dalle caratteristiche tecniche notevolmente inferiori) sono veramente pochi gli aspetti che hanno subito mutazioni di rilievo. La grafica infatti, che senza dubbio era l'aspetto più difficile da riprodurre su Saturn è veramente impressionante soprattutto per quello che riguarda i personaggi; ogni singolo lottatore è stato infatti realizzato con incredibile cura e questo fatto risulta subito evidente dal livello delle animazioni (i combattenti muovono addirittura il collo e le dita delle mani) che per la fluidità dell'immagine che scorre a ben sessanta frame al secondo. Discreti anche i fondali che comunque sono l'aspetto che ha maggiormente risentito di questa trasposizione visto che i programmatori, nel tentativo di diminuire il lavoro da far eseguire ai processori del 32-bit di casa Sega, hanno trasformato i background in schermate bidimensionali (nel coin-op anche i fondali erano in 3D) ottenendo comunque dei risultati più che discreti. Di ottima fattura si rivela inoltre il sonoro, con musiche remixata della versione da sala e con un buon numero di effetti sonori (il solo Rafale ha ben dodici diversi sample che utilizza durante il combattimento e dopo aver vinto un round). L'aspetto che è stato convertito meglio, comunque, rimane l'immensa giocabilità, praticamente identica alla versione originale anche se si utilizza un normalissimo joypad. A tutto questo bisogna poi aggiungere la presenza di un gran numero di opzioni, alcune delle quali totalmente inedite, che aumentano la varietà e, di conseguenza, incrementano anche la longevità. Mi sembra proprio di essermi dilungato fin troppo; non perdete altro tempo e, correte a comprare **Virtua Fighter 2**; ne vale veramente la pena.

End

Virtua Fighter 2
PRESS START BUTTON

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 95
▲ Incredibile. La grafica dei lottatori, le animazioni e la velocità di gioco sono veramente superbi
▼ I fondali sono l'unico aspetto non eccezionale

SONORO 92
▲ Buona parte delle musiche della versione originale sono state convertite ottimamente; degni di nota anche i numerosi effetti sonori

GIOCABILITÀ 96
▲ Identica all'originale. I programmatori della AM2 sono riusciti a inserire in questa conversione tutte le mosse e le tecniche del coin-op

LONGEVITÀ 94
▲ Vista la grande quantità di opzioni e l'incredibile numero di mosse disponibili per ogni lottatore la longevità è garantita per mesi

GLOBALE 95
La più incredibile conversione che si sia mai vista e, insieme con **Virtua Cop** e **Sega Rally**, l'inizio di una nuova era per il Saturn

X-MEN CHILDREN OF…

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD

Mutanti. Uomini nati con un potere che li rendono superiori alla razza umana. Uniti dal sogno del Professor Xavier di vedere un giorno mutanti e umani vivere pacificamente tra loro, hanno giurato di difendere e proteggere un mondo che li teme e li odia. Questi sono gli incredibili X-Men, il più famoso gruppo di super eroi che la storia dei fumetti possa ricordare. Nati nel 1963 per mano di Stan Lee e Jack Kirby, gli X-Men ebbero la loro ascesa verso la popolarità mondiale nel 1975, con la collana *Giant Size X-Men* le cui storie, curate da quel momento in poi, per oltre sedici anni da Chris Claremont, venivano inizialmente pubblicate in Italia all'interno de *L'Uomo Ragno* e *Capitan America* per poi diventare una collana regolare anche da noi. Questa è, in modo abbastanza compatto, la storia editoriale del "gruppo più insolito di tutti i tempi". Dal punto di vista video ludico, non è la prima volta che ci troviamo di fronte a un gioco dove i protagonisti sono gli studenti del Professor Xavier, ma **X-Men: Children of the Atom** è il primo ad apparire su Saturn, oltre al fatto che, mentre i precedenti erano dei giochi di piattaforme dove lo scopo era esplorare e combattere contro un numero spropositato di nemici, in questo caso si tratta di picchiaduro della miglior specie.

X-STORY

La trama di **X-Men** coinvolge principalmente la terza generazione di uomini X. Troviamo, infatti, alcuni degli X-Men originali e altri della seconda generazione. I personaggi, tuttavia, sono solo dieci: sei X-Men, quattro cattivi e due nemici finali più il solito Akuma che è ormai diventato un must per ogni picchiaduro della Capcom. La storia del gioco, invece, non prende assolutamente spunto dal fumetto della Marvel, se non per alcuni riferimenti. Ritroviamo, infatti, le sentinelle a Genosha o Magneto su Avalon che, per dirla brevemente, in termini di luoghi geografici e cronologia della storia vera e propria, non c'entrano quasi per niente tra loro. Di conseguenza è inutile cercare di tirare fuori una storia vera e propria da questo gioco o, tantomeno, considerare il fatto che possa essere un torneo fra persone dotate di superpoteri (sarebbe davvero ridicolo). Tanto vale, quindi, considerarlo semplicemente un picchiaduro dove ci si mena come dei disgraziati usando i propri eroi preferiti.







Due donzelle a confronto (hmmm, questa didascalia l'ho già sentita...)



Ehi, ma questo è un barbatrucco!



E vabbè, non è il caso di arrabbiarsi così per un'unghia rotta...









Ma gli X-Men c'entrano qualcosa con X-Files?



La fluidità con cui si muovono i personaggi di X-Men è semplicemente strepitosa

HE ATOM

TI FACCIO UN X-MEN COSÌ

Potevano mancare le super-mega mosse? Naturalmente no ed ecco, infatti, che ogni X-Men può usufruire di colpi ultrapotenti e spettacolari, in grado di infiggere un megadanno all'avversario. La particolarità è che questi colpi non possono essere eseguiti come se niente fosse: occorre aspettare che la potenza del giocatore (il cui livello è segnato sotto l'energia vitale) raggiunga il massimo e solo allora sarà possibile usufruire di queste micidiali tecniche. Non è finita: ogni personaggio può contare anche su particolari tecniche non necessariamente offensive. Wolverine, per esempio, è in grado di sfruttare il suo fattore rigenerante mutante per recuperare l'energia. Psylocke, invece, è in grado di sdoppiarsi e confondere l'avversario. Attenzione, però, perché queste abilità consumano l'energia dei supercolpi per i quali occorrerà aspettare che torni al massimo per poterne usufruire di nuovo.





PAREGGIO-MEN

Essendo un picchiaduro in stile **Street Fighter**, avrete facilmente intuito che è possibile usufruire di incredibili mosse speciali e particolari tecniche di combattimento che variano da personaggio a personaggio. Comunque, a parte questo punto sul quale ci dilungheremo più avanti, volevamo parlare dell'incredibile evoluzione che ha subito questo tipo di gioco a partire da **Street Fighter** per continuare con **Darkstalkers** e finire con **X-Men**. All'inizio era possibile realizzare mosse normali e particolari, ma solo quando ci si trovava con i piedi per terra e senza avere la minima possibilità di controllo sulle mosse speciali. In **Darkstalkers** questa possibilità veniva ampliata: era possibile, infatti, usufruire di mosse speciali in grado di essere orientate o controllate. In **X-Men** è addirittura stato raggiunto il massimo grado di controllo sul personaggio da parte del giocatore. Prima non era possibile (o quasi) afferrare una persona a mezz'aria? Adesso si può. Trovavate frustante il fatto di non poter lanciare palle di fuoco in alto o in basso o di non poterne fare più di una alla volta? Bene, tutte queste limitazioni sono state praticamente eliminate e non esiste più nessun tipo di barriera data dalle caratteristiche del personaggio, per il quale questo poteva colpire a distanza senza che l'avversario potesse adeguatamente contrattaccare. Adesso conta solo ed esclusivamente l'abilità del giocatore e la sua abilità nel saper sfruttare al massimo le caratteristiche del personaggio.







Quest'ambientazione mi ricorda Milano in questi giorni...

Hmmm, secondo me le manca qualche diottria





Cyclops

Vero Nome: Scott "Slim" Summers
Luogo di nascita: Anchorage, Alaska, USA
Prima Apparizione: X-Men 1 (In Italia, Capitan America ed. Corno 1)
Poteri: I suoi occhi emettono un potente raggio ottico che può essere contenuto solo grazie a uno speciale visore quarzo-rubino.



Scott Summers è stato il primo X-Men della storia, anche se non è stato lui il primo studente del Professor Xavier, ma la sua fidanzata Jean Grey. Ciclope deve indossare permanentemente il suo visore quarzo rubino il quale gli permette di controllare il micidiale raggio che, alla massima potenza, è in grado di polverizzare un carro armato.

Nel gioco Ciclope è un personaggio completo per quanto riguarda le caratteristiche di forza, velocità e tipo di mosse. E' molto abile e veloce, in grado di contrastare in maniera abbastanza efficacie i colpi speciali dei nemici. Riguardo questi ultimi vale la pena di ricordare l'uppercut stile "Shoryuken" di Ryu/Ken in **Street Fighter** e il devastante raggio ottico in tutte le sue forme di utilizzo.



Wolverine

Vero Nome: Logan
Originario: Canada
Prima Apparizione: Hulk 180 (In Italia, L'Uomo Ragno ed. Corno 192)
Poteri: Olfatto e sensi supersviluppati. Possiede un fattore rigenerante che gli permette di guarire in brevissimo tempo da ogni ferita. Le sue ossa, inoltre, sono state fuse con l'adamantio diventando indistruttibili. Ha tre artigli retrattili che gli escono da ogni mano.



Il passato di Logan è avvolto dal mistero e da un'incredibile serie di eventi nei quali sono stati coinvolti un sacco di personaggi. La sua memoria, inoltre, è stata parzialmente rimossa e modificata dagli stessi scienziati che gli hanno impiantato l'adamantio nelle ossa rendendolo l'Arma X, ossia la più perfetta macchina da combattimento vivente.

Oltre alle ossa, agli artigli e al suo fattore rigenerante mutante, Logan è maestro di ogni forma di arte marziale conosciuta e, combinando queste sue abilità alla sua naturale ferocia animalesca, ha sviluppato una tecnica di combattimento strettamente personale e inimitabile.

Il personaggio di Wolverine potrebbe essere paragonato a John Talbain di **Darkstalkers** o Fei Long/**Street Fighter**. Wolverine, infatti, non ha mosse speciali a lungo raggio come gli altri, ma è veloce e potente quando colpisce. Le sue tecniche si basano sempre sull'utilizzo più appropriato che questo mutante canadese fa dei suoi artigli e comprendono il solito uppercut con salto e una specie di trivella come quella di M. Bison, meno potente ma in compenso orientabile. Da non dimenticare che, grazie al fattore rigenerante, Wolverine è in grado di recuperare l'energia vitale.





Colussus

Vero Nome: Piotr "Peter" Nikolaievitch Rasputin
Luogo di Nascita: Siberia, Russia
Prima Apparizione: Giant-Size X-Men 1 (In Italia, Capitan America ed. Corno 114)
Poteri: In grado di trasformare le proprie cellule in acciaio organico. Nella sua forma corazzata Colosso ha una forza super umana ed è parzialmente invulnerabile.



Colosso appartiene alla seconda generazione di X-Men reclutati dal Professor Xavier dopo la scomparsa degli X-Men originali. Peter, grazie al Prof. X si convinse che i suoi poteri dovevano servire all'umanità e non solo alla Russia e si unì agli X-Men. Tuttavia eventi recenti che hanno portato alla morte dei genitori e della sorella Illyana lo hanno spinto a lasciare gli X-Men.

Non ci vuole molto a capire che Colosso è uno dei personaggi decisamente più lenti del gioco, ma in compenso la sua forza è seconda solo a quella del Fenomeno (Juggernaut). I suoi attacchi possono, infatti, dimezzare l'energia dell'avversario in men che non si dica, ma purtroppo ci vuole sempre un sacco di tempo per eseguirli. La sua supermossa causa un danno fisico enorme a chi la subisce; inoltre, grazie al suo corpo metallico, Colosso è in grado di diventare temporaneamente insensibile e completamente invulnerabile a qualsiasi attacco nemico.





Omega Red

Vero Nome: Arkady Russovich
Luogo di nascita: Russia
Prima Apparizione: X-Men #4
Poteri: Sensi ultrasviluppati. Forza superumana. All'interno del suo corpo sono state inserite dei tentacoli di carbonadio e, al contrario di Wolverine, ha un fattore di morte mutante che, oltre a danneggiare lo stesso Omega Red, può essere usato come arma contro i nemici. L'unico modo di arrestare temporaneamente questo "potere" è quello di assorbire l'energia vitale altrui.



Omega Red è un altro dei personaggi che provengono dall'oscuro passato di Wolverine. Sarebbe dovuto diventare un Super Soldato Russo e per questo gli hanno impiantato degli indistruttibili tentacoli di carbonadio trasformandolo in un semi-cyborg. Il suo fattore mutante di morte è un'incredibile arma a doppio taglio. Provoca infatti la morte sia ai nemici che allo stesso Omega Red e l'unico modo per bloccarlo è quello di assorbire l'energia vitale dalle altre persone o quello di trovarsi insieme a Wolverine (o Sabretooth) il cui fattore rigenerante è in grado di bloccare quello di morte.
Omega Red è il classico personaggio difficile da usare, ma letale se guidato da mani esperte. Ha una buona velocità ed è decisamente potente. I suoi tentacoli possono colpire il nemico a distanze notevoli e afferrarlo quando meno se lo aspetta. Le sue mosse speciali si basano tutte sull'uso di questi prolungamenti del suo corpo e il suo "Omega Destroyer" è uno dei colpi speciali più potenti del gioco.





Iceman

Vero Nome: Robert "Bobby" Drake
Luogo di nascita: Long Island, New York, USA
Prima Apparizione: X-Men 1 (In Italia, Capitan America ed. Corno 1)
Poteri: E' in grado di raffreddare la temperatura fino ai limiti dello zero assoluto e, grazie all'umidità presente nell'aria, può creare blocchi e oggetti di ghiaccio la cui forma varia a seconda della propria immaginazione.



Iceman è uno degli X-Men più sottovalutati e potenti, il che lo porta spesso a confrontarsi con nemici che poi si pentono di averlo in qualche modo sfidato senza pensare a quali vantaggi può portare la capacità di congelare a proprio piacimento l'aria circostante. Non si conoscono ancora i limiti del suo potere ma è certo che Drake non avrebbe molte difficoltà a congelare interamente una città come New York.
Come personaggio del videogioco Iceman è leggermente lento, ma molto potente è "pratico" per quanto riguarda i suoi attacchi. I suoi colpi speciali, infatti, sono molto difficili da evitare e producono un notevole danno fisico; la sua tempesta di neve, per esempio, può colpire l'avversario fino a venticinque volte. Inoltre, grazie a uno scudo di ghiaccio, è in grado di respingere i colpi dei nemici tipo fireball o raggi senza ricavare il minimo danno.



Silver Samurai



Vero Nome: Kenuchiro Harada
Luogo di Nascita: Giappone
Prima Apparizione: New Mutant 5
Poteri: Abile ed esperto combattente, il Samurai d'Argento è in grado di incanalare la propria energia mutante nella lama della sua spada.

Il Silver Samurai è un altro dei più micidiali nemici degli X-Men, in particolare di Wolverine, al pari di Omega Red o Sabretooth. Egli è il capo del clan Yashida e fratello della defunta Mariko, ultimo vero amore di Logan/Wolverine.
Come combattente, il Samurai d'Argento è uno dei più forti grazie alle ottime caratteristiche di velocità e potenza, e ai numerosi attacchi speciali di cui dispone. Decisamente efficace è lo Shuriken in grado di colpire molte volte l'avversario e l'Hyaku-Retsutoh, una specie di mille spade davvero devastante. La sua super mossa non è assolutamente tra le più potenti, ma è comoda per il fatto che copre tutto lo schermo.



Storm

Vero Nome: Odoro Munroe
Luogo di nascita: Harlem, New York, USA
Prima Apparizione: Giant Size X-Men 1 (In Italia, Capitan America ed. Corno 114)
Poteri: Controlla gli elementi atmosferici ed è in grado di creare tuoni e fulmini. Inoltre, mediante l'utilizzo di correnti d'aria, è in grado di volare.



Attuale capo del secondo gruppo di X-Men, Tempesta è uno dei mutanti più potenti del famoso gruppo. La sua capacità di controllare gli elementi atmosferici, infatti, la rende particolarmente adatta in operazioni dove è importante confondere l'avversario. Tempesta è stata uno dei personaggi che, nel corso della storia degli X-Men, ha subito più mutazioni, tanto che è rimasta a lungo senza poteri e, in un bellissimo speciale degli X-Men e dei Nuovi Mutanti, è stata anche una semi-dea di Asgard.
Nel videogioco, invece, Tempesta risulta essere uno dei personaggi più difficili da controllare, ma decisamente più forti. E' in grado di rimanere sospesa per aria a lungo e questo la rende molto pericolosa in fase di attacco. Le sue mosse speciali sono tra le più micidiali in assoluto e tra queste vanno ricordate il tornado e la tempesta di fulmini.



E Akuma?



Nel coin-op era possibile combattere contro e utilizzare addirittura Akuma, il personaggio segreto di **Super Street Fighter II Turbo.** Inutile dire che quei genialoidi dei programmatori della Capcom hanno incluso questa possibilità anche nella versione Saturn, per la gioia di grandi e piccini.

Juggernaut e Mgneto



Juggernaut (in Italia conosciuto come Il Fenomeno) e Magneto sono i due avversari finali del gioco. Il primo è una gigantesca figura, fortissima e praticamente insensibile (anche se non invulnerabile) a ogni tipo di attacco, mentre il secondo è il personaggio decisamente più difficile da contrastare in quanto possiede un sacco di attacchi diversi tutti molto potenti. La sua super mossa, inoltre, se colpisce in pieno, è in grado di dimezzare letteralmente l'energia dell'avversario.



Psylocke

Vero Nome: Kwannon
Luogo di Nascita: Giappone
Prima Apparizione: NC
Poteri: Ninja e telepate, è un espertissima combattente. Inoltre può concentrare i propri poteri sotto forma di una lama psionica.



Questa manza è uno dei personaggi più insoliti che militano tra le file degli X-Men. Dopo aver preso il posto e l'identità di Elizabeth Braddock (la vera Psylocke) con la quale aveva avuto un'accidentale fusione mentale dopo che la telepate inglese era riemersa dal seggio periglioso, Kwannon ha di recente riscoperto la sua vera natura, rimanendo però tra gli X-Men. Dal punto di vista videoludico, Psylocke è assolutamente il personaggio più veloce tra tutti, anche se il meno potente. I suoi colpi sono di una velocità di esecuzione incredibile e le sue mosse speciali sono adatte sia in fase di attacco che in difesa. La sua supermossa è forse la meno efficace, ma decisamente la più imprevedibile, in quanto può essere usata due volte di seguito sorprendendo l'avversario. Da sottolineare anche che Psylocke può sdoppiarsi un tante immagini per confondere l'avversario. In definitiva è il classico personaggio che, se usato da mani esperte, diventa praticamente imbattibile.





Viuuuuuulenzaaaaaaa...





COMMENTO



X-Men: Children of the Atom è il miglior picchiaduro bidimensionale che mi sia capitato di vedere per le nuove console. Personalmente lo trovo addirittura più divertente di **Mortal Kombat 3** e questo per un semplicissimo motivo: mentre il titolo della Midway era incentrato sulle mosse speciali e sulle varie Fatality, **X-Men** offre al giocatore un controllo pressoché completo dei personaggi. Questo comporta una maggiore giocabilità e la possibilità di sfide a due giocatori molto più equilibrate, dove non esiste più l'handicap delle mosse speciali e dove conta solamente la bravura e la prontezza di riflessi. Personalmente lo trovo grandioso e lo consiglio vivamente a tutti i possessori di Saturn. Se poi siete dei fanatici del fumetto o dei giochi di questo genere allora compratelo a occhi chiusi perché ne rimarrete sicuramente soddisfatti.

Diego

COMMENTO



Lo devo proprio dire? Siamo sicuri di volerlo sapere? No, è meglio di no. Anzi, lo dico. **Street Fighter** è stato detronizzato. Ebbene si, **X-Men: Chlidren of the Atom**, secondo me, è molto ma molto meglio del classico picchiaduro della Capcom. Ora, a parte il fatto che entrambi i giochi appartengano alla Capcom, vedo gia orde di fanatici di Ryu e compagnia bella dare in escandescenza perché, secondo loro, **Street Fighter** resta il massimo a cui un fanatico di videogiochi possa aspirare, ma se ho affermato quanto sopra ho i miei buoni motivi. A parte la grafica e il sonoro, che ormai hanno raggiunto livelli incredibili, il vero punto di forza di **X-Men** è la giocabilità. Ragazzi, ci sono una marea di mosse diverse e combinazioni da realizzare, oltre al fatto che è anche possibile usufruire delle mosse speciali anche in aria senza nessuna limitazione. Insomma, **X-Men** è decisamente il miglior picchiaduro di questo genere e se lo acquistate potete stare tranquilli perché non ve ne pentirete. Punto e basta!

BioMassa

Spiral

Vero Nome: Rita Richolet
Luogo di Nascita: USA
Prima Apparizione: NC
Poteri: Molto forte, è in grado di danzare tra le varie dimensioni

Rita Richolet era una stuntman o, più semplicemente, una cascatrice, amante del rischio e del pericolo. Un giorno incontrò Longshot, proveniente da un'altra dimensione e se ne innamorò a tal punto da abbandonare il suo mondo per seguirlo in quello di Mojo. Qui, dopo varie avventure, fu trasformata nel personaggio a sei braccia che conosciamo oggi e dotata del potere di viaggiare tra le dimensioni semplicemente danzando tra esse. Spirale e' un personaggio molto singolare, sia per quanto riguarda le caratteristiche fisiche che per il tipo di mosse speciali. Queste comprendono una specie di shuriken di spade e la possibilità di scambiare posizione sullo schermo con l'avversario. La sua super mossa è una specie di potenziamento. Spirale, infatti, comincia a lampeggiare e, appena abbranca l'avversario, inizia a "mazzuolarlo" di sganassoni assumendo le forme di tutti i personaggi del gioco.

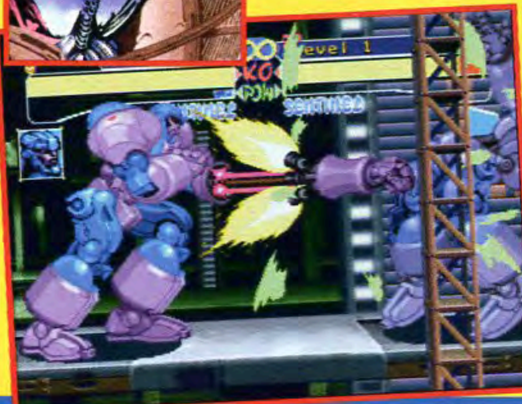


Sentinel



Dati Anagrafici sulle sentinelle, ovviamente, non se ne possono avere. Di loro si sa che sono state appositamente progettate e realizzate esclusivamente per uccidere i mutanti.

Come personaggio, Sentinel, ha pressappoco le stesse caratteristiche di Dalshim ovvero di essere lento come Fabio D'Italia quando deve rispondere al telefono il venerdi pomeriggio, ma è in grado di colpire il nemico a distanza grazie al proprio corpo estensibile e a una vasta serie di attacchi speciali.





CASA PRODUTTRICE: CAPCOM
GENERE: PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE
VERSIONE: GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI: 1-2

Voce	Voto	Commento
GRAFICA	94	Fantastica. Definita e animata in maniera impeccabile
SONORO	91	Ottimi effetti digitalizzati e colonna sonora frenetica. Dal CD non ci si poteva aspettare di meno
GIOCABILITÀ	92	Veloce, frenetico e coinvolgente sin dall'inizio
LONGEVITÀ	91	Dieci personaggi da usare più quelli nascosti. Non ci si può proprio lamentare
GLOBALE	93	Il miglior picchiaduro bidimensionale disponibile per Saturn. Da avere assolutamente

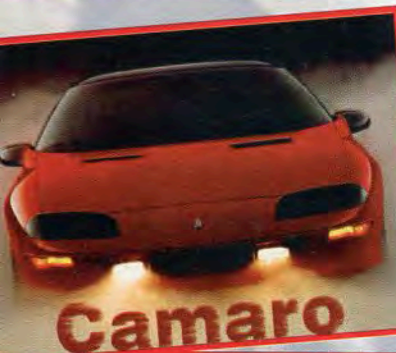




High Velo

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD

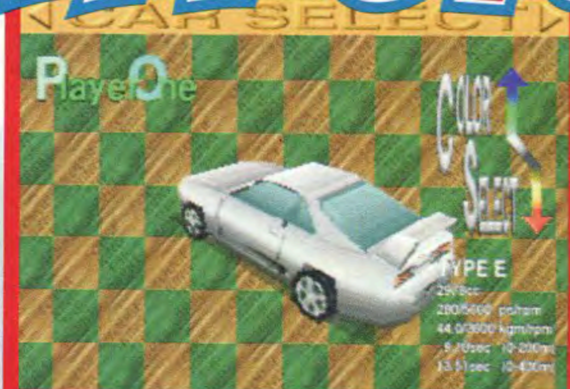

Giocando in doppio vi sembra di girare in Lambretta, vista l'alta velocità



Sembra che ormai le simulazione automobilistiche siano all'ordine del giorno sul Saturn: in pochissimo tempo ne sono uscite davvero parecchie. Giusto il tempo di perdere parecchie diottrie con ore e ore di partite a **Sega Rally** ed eccoci qui a parlare di **High Velocity**, versione americana del gioco conosciuto in Giappone come **The King of Spirits**. Si tratta di una simulazione che presenta diversi spunti interessanti, come dimostrano la varietà delle opzioni disponibili e il buon numero di situazioni di gioco che si possono venire a creare. I tipi di competizione in cui potete cimentarvi sono tre. Il primo di questi è il King Battle dove, per ognuno dei tre tracciati e dei due sensi di marcia, dovrete affrontare sei sfide contro avversari sempre più agguerriti. C'è poi il Versus Mode che vi consente di buttarvi a capofitto in emozionanti duelli testa a testa. Ultimo, ma non ultimo ("last but not least" dicono gli inglesi), è il Time attack che vi consente di cimentarvi nei tre tracciati con l'unico obiettivo di battere i record di pista. Peccato che al massimo ve la dobbiate vedere con un solo rivale, mentre in giochi come **Daytona USA** o **Sega Rally** abbiate la possibilità di cimentarvi con un lotto di avversari ben più nutrito.

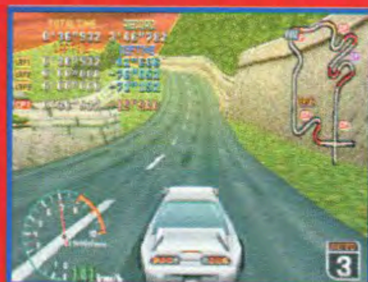

Lo split-screen orizzontale a volte offre un campo visivo troppo limitato

Il capitolo macchine è decisamente controverso: da una parte abbiamo un'impareggiabile varietà di vetture e settaggi, dall'altra un'effettiva mancanza di differenze (di grafica e prestazioni) riscontrabili durante il gioco. Le vetture sono infatti sei, tutte inventate, ma una volta in gara vi renderete contro che i dati tecnici enunciati dai programmatori non sono altro che fumo negli occhi. Per quanto riguarda il settaggio personalizzato della vettura, utilizzabile però solo col Time Attack e il Versus Mode, ci sono parecchi parametri selezionabili (motore, gomme, marmitta i principali) e qualche barlume di differenziazione effettiva si avverte, ma sempre a livello minimale. Tirando le somme vi ritroverete, dopo qualche partita fatta a lavorare sul motore e a provare le vetture, a prendere la prima macchina che vi capita e correre così. Una discreta simulazione che merita la piazza d'onore dietro (nettamente) **Sega Rally**.



Oltre al modello di macchina potete scegliere anche il colore del vostro bolide

LA STRADA E' DI MONTAGNA, IL DIVERTIMENTO CI GUADAGNA?



Mountain Racing Challenge è il sottotitolo di **High Velocity**: è quindi naturale aspettarsi parecchi saliscendi nei tre tracciati proposti, tutti ispirati a tratti di strada reali giapponesi. Così è, ma anche qui restano dei dubbi sul comportamento della vettura perché la trazione risente ben poco dell'inclinazione della strada. Full Counter, il primo tracciato, è il più pianeggiante e come particolarità ha un tratto di sterrato e tre brutti tornantini a gomito che metteranno a dura prova il vostro stile di guida. Il secondo percorso, Power Slide, è quello che ha riscosso più successo in redazione perché presenta bivi e pezzi di strada da percorrere nei due sensi, con rischio di frontali. Si finisce quindi con Full Boost che, come promette già il nome, è da percorrere tutto a tavoletta e la bravura sta nel prendere con precisione i curvoni per non perdere velocità. Solo tre piste dunque, discretamente diverse fra loro che però, grazie ai due sensi di percorrenza, garantiscono una buona varietà.




Ecco cosa succede a guardare la ruota del Luna Park e non il tracciato



COMMENTO



High Velocity non è un brutto gioco di guida: la velocità è discreta (almeno in singolo), le opzioni sono diverse dal solito, le piste sono discretamente intriganti. Ma (in questi discorsi c'è sempre un "ma") è un peccato sia uscito nei nostri negozi praticamente in concomitanza con **Sega Rally**, con cui non riesce minimamente a reggere il paragone. Non ci sono grosse pecche o grosse mancanze, il fatto è che si tratta di difettini nella norma: nulla che lasci veramente il segno. L'unica vera delusione è il modo a due giocatori, in cui i rallentamenti sono veramente oltre il sopportabile e mi dispiace veramente perché poteva essere quel tocco in più in grado di consentire a questa versione americana di **The King of Spirits** di staccarsi dalla media. Così com'è si potrebbe paragonare senza troppi problemi a un **Daytona** con un pizzico di varietà in più e raffinatezza in meno.

Simon



Ai bivi non si deve sbagliare strada, o si finisce come Simon qui a destra

COMMENTO



E' difficile giudicare in valori assoluti, inevitabilmente ci troviamo, anche giustamente, influenzati da metri di paragone. Da questo punto di vista **High Velocity** è particolarmente sfortunato perché, uscendo contemporaneamente a **Sega Rally**, esce con le ossa rotte dal confronto diretto: troppo il divario tecnico e di giocabilità fra questi giochi. Bisogna però saper guardare oltre e riconoscere che questo titolo è tutt'altro che malvagio e si potrebbe idealmente metterlo sullo stesso gradino di **Daytona**. In più, rispetto al titolo dell'AM2 presenta il modo per due giocatori che comunque si rivela piuttosto debole a causa degli evidenti rallentamenti. Per quanto riguarda la giocabilità bisogna dire che non è male anche se il comportamento della macchina, specialmente in derapata e nei contatti, non è molto realistico. Aggiungendo a questo quadro dei percorsi interessanti ma non particolarmente spettacolari otteniamo un gioco che, se non fosse uscito il capolavoro rallystico Sega avrebbe, avrebbe meritato ben altro successo.

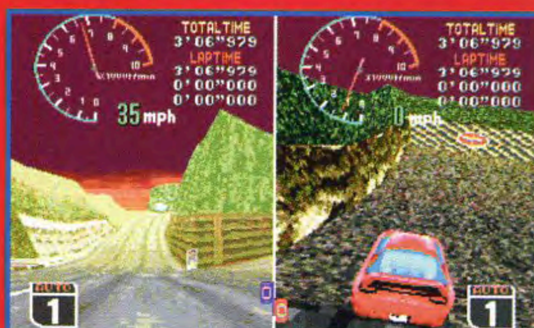
Puck



I tre tracciati in tutto il loro splendore

BANANA SPLIT SCREEN





I programmatori hanno inserito sia un split verticale dello schermo che uno orizzontale: in entrambi i casi potrete comunque scegliere fra le classiche visuali interna o dal retro della vettura. Un piccolo accenno ulteriore merita lo split verticale che, nel momento in cui le due vetture sono molto vicine, zooma in una schermata unica, per poi ridividersi quando le distanze si accentuano. Idea lodevole, che però crea parecchia confusione sullo schermo, soprattutto se almeno uno dei due giocatori sta giocando con la visuale interna; infatti quando si arriva alla schermata unica entrambi sono costretti a giocare in esterno. Dubbi che aumentano ulteriormente se si guarda la velocità di gioco del Versus Mode, nettamente inferiore rispetto alle partite in singolo. Anche sotto questo aspetto tecnico Sega Rally è nettamente superiore.

High Velocity
Mountain Racing Challenge
©ATLUS/CAVE 1995
press start button

CASA PRODUTTRICE
ATLUS

GENERE
CORSA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 82
▲ Anche se non molto spettacolari, i fondali sono realizzati con discreta cura e scorrono via abbastanza bene
▼ In doppio il gioco rallenta troppo

SONORO 75
▼ Discontinuo. Alterna musiche molto belle e raffinate ad altre degne del Commodore 64

GIOCABILITÀ 85
▲ Inizialmente è piuttosto divertente
▼ Il comportamento della macchina non è sempre il massimo del realismo

LONGEVITÀ 80
▼ Forse il gioco alla lunga manca un po' di varietà e quello che lo poteva salvare, il Versus Mode, è la parte peggio realizzata del gioco

GLOBALE 82
Un buon gioco di guida che risente inevitabilmente del paragone con **Sega Rally**: se dovete scegliere fra i due questo gioco parte battuto



MANSION OF HIDDEN SOULS







CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

Quando è stato prodotta la versione originale di **Mansion Of Hidden Souls** per Mega-CD i commenti delle riviste specializzate non erano particolarmente positivi, il che era principalmente da imputarsi ad un paio di difetti abbastanza evidenti. Il primo riguardava la scarsa qualità del FMV (la finestra di gioco era di dimensioni veramente ridotte), mentre il secondo era da ricercarsi nell'eccessiva facilità del gioco. In questa versione per Saturn la situazione è parzialmente cambiata; dico parzialmente perché è stato risolto il primo dei due difetti, purtroppo non il secondo. Ma veniamo al gioco. Il vostro scopo in questa avventura è quello di riuscire a scoprire cosa abbia fatto diventare la luna da bianca a rossa e quale sia il legame tra questo fenomeno e la follia generale che ha colpito tutti gli abitanti della piccola tenuta. Per far ciò vi verrà data la possibilità di interagire con alcuni dei personaggi presenti nel game dai quali potrete apprendere utilissime informazioni che vi aiuteranno a scoprire quale sia il mistero che si cela nei meandri della casa. E' importante sottolineare il fatto che esiste un tempo limite nel quale dovrete riuscire a completare l'avventura e che se il tempo messo a disposizione dai programmatori scade sarete costretti a ricominciare tutto da capo (comunque sia, non si tratta di un grande problema visto che procedere nel gioco è abbastanza semplice). Trattandosi di un gioco di chiara ispirazione horror speravamo di trovarci di fronte a scene, non tanto violente e macabre, ma almeno ricche di pathos e di tensione: invece, se escludiamo il fatto di dover lottare contro il tempo, non ci sono altre emozioni particolari. Tutto questo risulta ancora più evidente quando ci troviamo a dialogare con alcuni dei personaggi che si possono incontrare nella casa. Questi dovrebbero infatti incutere paura, ma il loro unico risultano è quello di strapparci qualche piccola risatina a denti stretti. Davvero un peccato soprattutto considerando il fatto che l'idea di base non era affatto malvagia che e anche la struttura di gioco, forse leggermente troppo semplice, non era poi totalmente negativa. **Mansion** è l'unico titolo di questo genere attualmente disponibile per Saturn, peccato solo non riesca a rendere merito alle potenzialità del 32-bit di casa Sega.

GRAFICA 76

▲ FMV di discreta qualità
▼ Non sfrutta certo al massimo le capacità della macchina

SONORO 80

▲ Discreta la selezione di musiche ed FX

GIOCABILITÀ 60

▲ Il gioco risulta immediato molto intuitivo
▼ La struttua di gioco è assai semplicistica ed inoltre si sviluppa in modo troppo lineare e ripetitivo

LONGEVITÀ 55

▼ Non dovrete sudare più di tanto per completare il gioco

GLOBALE 58

Un titolo, una delusione.

COMMENTO



Sono davvero disgustato! Questa versione di **Mansion of Hidden Souls** per Saturn non è altro che una mera conversione della versione Mega-CD alla quale i programmatori si sono limitati a fare la plastica. Non c'è stato infatti nessun tentativo (o se è stato fatto risulta molto ben mascherato) di ovviare a tutti quei difetti che assillavano l'originale con il risultato che ora ci troviamo di fronte a un titolo discretamente valido dal punto di vista tecnico, ma assolutamente insufficiente per quel che riguarda giocabilità e longevità. La struttura di gioco risulta infatti troppo semplicistica e lineare e inoltre i vari personaggi con cui vi troverete ad interagire risultano completamente privi di carisma, con il risultato di rendere il gioco privo di una qualunque atmosfera. A completare degnamente il tutto abbiamo poi un livello di difficoltà piuttosto basso che dà il colpo di grazia a un titolo assolutamente privo di qualsiasi spessore o attrattiva. Girategli al largo ragazzi: vi farete certamente un favore!

End





FIFA SOCCER 96

La Electronic Arts, ancora una volta, non si smentisce e con una puntualità veramente disarmante, ha deciso di produrre le edizioni targate "96" dei suoi più grandi classici sportivi. Questa volta però, oltre alle ormai abituali versioni per Megadrive, i capoccia della EA hanno ben pensato produrre anche una versione per 32X. I programmatori hanno poi deciso, per sfruttare le caratteristiche tecniche dell'add-on di casa Sega (ovviamente superiori a quelle del Megadrive), di apportare alcuni cambiamenti rispetto alla versione originale. La differenza più evidente è senza dubbio la possibilità di cambiare la visuale di gioco, opzione che era già presente, per esempio, nella versione 3DO e che sarà una delle principali caratteristiche della conversione su Saturn. Sono cinque infatti le diverse inquadrature che permettono di seguire l'azione in maniera particolarmente ravvicinata (Shounder Cam), dalla metà campo dell'avversario (Endzone Cam), dall'alto (Stadium) da una telecamera posta nei pressi della linea centrale del campo (Telecam) oppure seguendo la palla (Cable). Non mancano poi tutte quelle caratteristiche che hanno reso celebre il titolo calcistico della EA: sono presenti quindi un gran numero di competizioni (campionati, coppe e tornei vari) e di team, sia nazionali che internazionali, tra cui selezionare la propria formazione preferita. Quello che manca, invece, è la giocabilità. E sì perché, purtroppo, la geniale idea dei programmatori della EA (sto parlando ovviamente delle visuali) risulta anche il principale difetto di FIFA su 32X. Seguire le azione è piuttosto problematico sia per la scomodità di alcune inquadrature, sia perché può capitare che la palla esca momentaneamente dallo schermo; a tutto questo bisogna poi aggiungere un sistema di controllo che risponde in maniera tutt'altro che im peccabile (a dire il vero, in alcune situazioni, non risponde proprio) alle sollecitazioni del giocatore. Per questi motivi, riuscire a segnare con continuità, o semplicemente costruire un'azione degna di tale nome, si rivela una impresa di incredibili proporzioni.



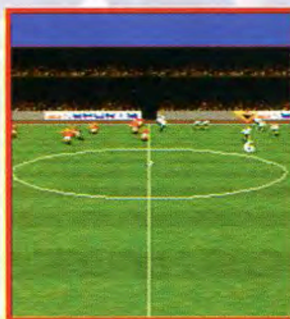


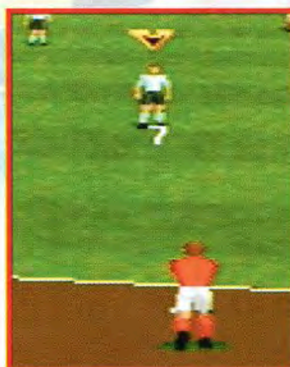
COMMENTO



FIFA Soccer sul 32X è un titolo dannatamente difficile da giocare. Non ho niente contro i giochi difficili, se però si partecipa attivamente all'azione. **FIFA** invece, più che un gioco è una lotta. Una lotta per selezionare, nei momenti più caotici, il giusto giocatore in campo, per riuscire a seguire lo spostamento della palla sul terreno di gioco o per arrivare in una posizione da dove sia umanamente possibile segnare un gol senza continuare a buttare avanti la palla tirando a caso. Più che altro, invece di affrontare una squadra computerizzata, si passa il tempo ad affrontare i comandi, caratterizzati da un sistema di controllo veramente scomodo. Inoltre la realizzazione tecnica non è particolarmente esaltante e sono presenti anche alcuni evidenti difetti; lo scrolling infatti non è per nullo fluido e, in molte situazioni può capitare che la palla esca dallo schermo e rimanga invisibile per alcuni secondi. L'idea di adattare un titolo come **FIFA Soccer** alle potenzialità di una macchina quale il 32X, senza puntare su una normale conversione dell'originale per Megadrive merita senza dubbio di essere apprezzata; non può essere invece apprezzato il risultato finale che, onestamente, è abbastanza squallido

End





FIFA SOCCER 96

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 60
▲ Interessante la possibilità di cambiare la visuale di gioco
▼ Lo scrolling è abbastanza scattoso e anche gli sprite sono di qualità abbastanza bassa

SONORO 71
▲ Il rumore della folla crea un'atmosfera adeguata
▼ Le musiche sono pietose e gli effetti non sono molto migliori di quelli della versione a 16-bit

GIOCABILITÀ 59
▲ Le varie visuali possono sembrare un'interessante novità
▼ La struttura di gioco risulta particolarmente frustrante

LONGEVITÀ 58
▲ Le opzioni sono abbastanza numerose...
▼ ...ma non è possibile riuscire a giocare per più di un'ora senza stancarsi

GLOBALE 59
Una variazione del classico titolo della Electronic Arts che, purtroppo, manca quasi totalmente di giocabilità



SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD

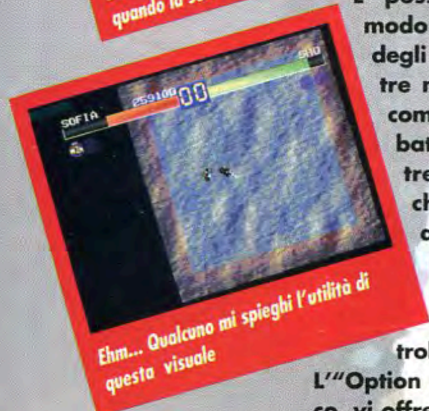
TOSHINDEN

A quasi un anno dalla sua uscita per Playstation, **Toshinden**, il discusso picchiaduro poligonale della Takara, si appresta finalmente a raggiungere la console ammiraglia della Sega. Per l'occasione sono state apportate alcune sostanziali modifiche, soprattutto grafiche, con lo scopo di adattarlo alle potenzialità attuali del Saturn evitando di sacrificare il fattore giocabilità, estremamente sensibile a eventuali problemi di fluidità e rallentamenti.
Le novità cominciano sin dall'inizio del gioco, quando si viene accolti da una presentazione in Full Motion assente nella versione per PSX.: l'introduzione animata sarebbe stata un'aggiunta davvero gradita se non fosse per la qualità non ottima delle immagini sensibilmente danneggiate dal Cinepak, il sistema usato per riversare il filmato originario sul Saturn, che ha provocato una riduzione sostanziale di risoluzione e numero di colori.
Lo schermata principale, più completa che nella precedente versione, permette di scegliere tra quattro modalità di gioco. L'opzione "Retsuden" corrisponde al classico Story Mode gia visto in giochi di questo tipo. Qui, gli otto protagonisti dovranno effettuare una serie di sei incontri in sequenza per raggiungere i loro scopi che spaziano dalla vendetta alla ricerca di un proprio familiare scomparso. Ogni combattimento è preceduto da alcune interessanti immagini accompagnate da dialoghi in giapponese che rivelano al giocatore le sottotrame che caratterizzano ogni battaglia permettendo così di seguire l'evoluzione degli eventi che precedono lo scontro finale con Sho. Se riuscirete a raggiungere l'ultimo incontro senza mai perdere un credito vi sarà data l'occasione di scontrarvi con il nuovo personaggio aggiunto nella versione Sega, l'angelo decaduto Cupido, una splendida ragazza che non vede l'ora di mostrarvi la sua abilità nell'impalare gli avversari con la lancia.
E' possibile affrontare il computer anche nel modo "1P Game" e "CPU", nel primo la scelta degli avversari è casuale e automatica mentre nel secondo potrete scegliere contro chi combattere tra una rosa iniziale di otto combattenti ai quali si aggiungeranno anche i tre nemici finali. L'opzione "VS Human", che vi permette di combattere contro un amico, è attivabile solo se entrambi i joypad sono inseriti, dimenticatevi quindi di utilizzarla per allenarvi nei colpi speciali a meno che non possediate due controller.
L'"Option Mode", accessibile anche durante il gioco, vi offre la possibilità di scegliere il livello di dif-





Il character design delle scene d'intermezzo è veramente ottimo, a quando la serie animata ?



Ehm... Qualcuno mi spieghi l'utilità di questa visuale



Gaia sembra un'avversario temibile, ma in realtà è estremamente vulnerabile ai colpi sferrati da vicino



COMMENTO



Aspettavo con ansia l'uscita di **Toshinden S** perché pensavo mi avrebbe fornito la possibilità di osservare un confronto diretto tra Saturn e Playstation circa le loro capacità nella grafica poligonale. Graficamente parlando, **Toshinden S** non è così colorato come la sua versione per PSX, e molte soluzioni grafiche come i fondali in 3D e i poligoni trasparenti sono state notevolmente ridimensionate. La riduzione del dettaglio grafico ha permesso comunque di ottenere un gioco molto fluido e veloce: il susseguirsi delle mosse è rapido e frenetico e i movimenti dei personaggi sono molto realistici. La grafica rimane comunque di tutto rispetto, i fondali sono animati e in alcuni casi sono dotati di effetti visivi veramente eccezionali. Notevole e perfettamente riuscito il tentativo di fornire maggiore spessore ai personaggi grazie ad un ottimo character design e alle introduzioni parlate prima di ogni incontro.
Il difetto principale di **Toshinden S** rimane comunque la longevità a causa dell'eccessiva facilità aiutata anche dalle notevoli facilitazioni opportunamente disattivabili. Sarà quindi la vostra forza di volontà a decidere quanto questo gioco vi terrà occupati. Se resisterete alla tentazione di non facilitarvi troppo i combattimenti, vi "durerà" per un tempo sufficientemente lungo. Personalmente non sono riuscito a trattenermi dal finirlo subito!

Diego



Finire il gioco non è poi così difficile, ecco uno deivari disegni presenti nella scena finale



Il "Thunder ring" di Sofia è uno dei colpi speciali realizzabili direttamente tramite un tasto del joypad

ficoltà, il numero e il tempo degli incontri, la difesa automatica, la quantità di energia a disposizione e il tipo di visuale. Le prospettive a disposizione sono quattro e spaziano dalla distanza ravvicinata alle inquadrature da lontano sia dall'alto che di fianco. La Takara si è impegnata molto per mettervi a disposizione un terreno su cui lottare e le armi con cui combattere, ora non vi rimane che accendere la fiamma del vostro spirito combattivo e partecipare a questo emozionante torneo virtuale.

COMMENTO



Tohshinden S ha il medesimo difetto della versione per Playstation, ovvero l'estrema facilità con cui lo si finisce. Pensavo che avessero risolto questo problema con la sua conversione, ma sembra che abbiano preferito concentrarsi più sulla veste grafica che nel cercare di risolvere i difetti del sistema di gioco. Infatti risulta ancora troppo semplice ingannare il computer con schivate laterali e attacchi alle spalle e inoltre capita spesso che non riesca a parare colpi sferrati da vicino permettendovi così mortali combinazioni di calci, spadate e colpi speciali che non gli lasceranno via di scampo. Al momento, comunque, rimane un gioco unico nel suo genere in quanto differente dai vari **Virtua Fighter** usciti sinora e quindi abbastanza appetibile. Inoltre gli scontri in doppio sono abbastanza avvincenti in quanto non entra in gioco la non ottima intelligenza artificiale della macchina. Rimane quindi un picchiaduro più che discreto realizzato con maggiore attenzione per i dettagli grafici che per la longevità.

Bio Massa

LA LEGGENDA DELLO SPIRITO DELLA BATTAGLIA

Come penso sappiate già, il sistema di gioco di **Toshinden** offre notevoli differenze rispetto ai classici picchiaduro poligonali. Nei giochi come **Tekken** o **Virtua Fighter 2**, infatti, anche se l'ambiente è tridimensionale il combattimento avviene sempre in linea retta e non è possibile spostarsi lateralmente per evitare un attacco. Qui, invece, tramite i tasti Left e Right si è in grado di scansarsi sul fianco per evitare i colpi a lungo raggio oppure cercare di posizionarsi alle spalle dell'avversario nel combattimento ravvicinato. Un'altra fondamentale innovazione consiste nell'adozione dei colpi speciali la cui assenza tanto caratterizzava i precedenti picchiaduro in 3D. In un ambiente tridimensionale riuscire a realizzare attacchi speciali che abbiano un minimo di credibilità risulta senz'altro un'operazione complessa, ma gli sviluppatori della Takara sono riusciti ad affrontare il problema in modo egregio realizzando mosse di grande effetto che non hanno nulla da invidiare alle loro controparti bidimensionali. Sfere di energia, super combo e "shoryuken", tutte realizzabili tramite una serie di movimenti con il controller oppure, solo per i due colpi meno letali, utilizzando i tasti Z e C.
Ogni personaggio ha quattro attacchi speciali più due o tre tecniche segrete per la cui esecuzione è necessario possedere l'energia vitale al minimo oppure effettuare una complessa combinazione di movimenti. Come già visto in **Samurai Spirits**, ogni combattente ha a disposizione un'arma, utilizzabile con i tasti X e Y, che permette di ingaggiare gli avversari a distanze maggiori e con maggior efficacia. Sono anche presenti prese e proiezioni per liberarsi degli avversari troppo invadenti oltre che alla possibilità di assalire l'avversario con cariche e backstab. La parata si effettua muovendosi all'indietro oppure, selezionando l'opzione adeguata, in modo automatico così da difendersi anche rimanendo fermi. Come potete senz'altro immaginare, la parata automatica facilita molto le cose anche perché evita di indietreggiare diminuendo così la possibilità di cadere fuori dal ring con conseguente termine dell'incontro. Tutte queste facilitazioni, in ogni caso, non fanno altro che diminuire la longevità già abbassata dalla presenza dei crediti infiniti.







CASA PRODUTTRICE
TAKARA

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 89
▲ Movimenti molto rapidi e fluidi
▼ Mancano le splendide sfumature viste sulla versione Playstation

SONORO 88
▲ Musiche e parlato molto buoni, soprattutto nelle parti aggiunte

GIOCABILITÀ 85
▲ Combattimenti frenetici e divertenti
▼ Controlli sin troppo facili. L'intelligenza artificiale degli aavversari è un' pò limitata

LONGEVITÀ 83
▲ Ben cinque livelli di difficoltà tra cui scegliere. Comunque ottima nel modo 2 giocatori
▼ Deludente nelle altre modalità

GLOBALE 86
Un picchiaduro più che discreto, un'ottima alternativa ai vari titoli presenti sul mercato. Se solo fosse più difficile...

DRAGON BALL Z

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER IL CD

Nell'arco dei numerosissimi episodi di **Dragonball** si sono visti un'enormità di protagonisti e nemici di ogni genere. Prima dell'avvento dei 32-bit si era sempre dedicato ai giochi ispirati alla mitica serie di Toriama un solo capitolo della saga sacrificando così gran parte dei personaggi. Con l'avvento del supporto ottico e in occasione del termine della serie è stato possibile racchiudere i personaggi più significativi in un solo CD, ottenendo così quello che dovrebbe essere il gioco di **Dragonball** definitivo. **Dragonball Z Shinbutouden** non è altro che la conversione riveduta e corretta di **Superbutouden**, uscito un anno fa per Super Famicom con un successo più che discreto e convertito anche per la 32-bit della Sony. A differenza della versione per Playstation in cui si era cercato di sfruttare al meglio le potenzialità 3D della macchina dotandolo di un fondale poligonale, qui si è tornati alla buona vecchia bidimensionalità che ha permesso inoltre di reintrodurre lo split screen e le super mosse, caratteristiche essenziali delle versioni per SNES e assenti nella conversione per Playstation.

Il gioco consiste nel solito picchiaduro ad incontri dotato però di alcune interessanti variazioni sul tema. Prima fra tutte lo split screen, che interviene quando i personaggi sono distanti tra loro: è meno complesso dello zoom e forse più efficace. Il combattimento, inoltre, avviene su due livelli di gioco e in un ring tridimensionale. Infatti è possibile scagliare il proprio avversario sul fianco ottenendo la rotazione del fondale e la possibilità di combattere in un altro ambiente.

Le varie ambientazioni hanno forme differenti: alcune sono rettangoli molto allungati, altre quadrati molto piccoli che vi costringono a frenetici combattimenti ravvicinati, alcuni addirittura hanno forme irregolari con più stanze. All'interno dei vari ambienti vi sono ostacoli che possono fungere da riparo anche se ovviamente non possono reggere un attacco lanciato con onde kamehame o simili.

Il sistema di gioco è molto differente dagli altri picchiaduro in quanto si basa più sui colpi speciali che sulle mosse normali. Infatti viene utilizzato solo un tasto per i pugni e uno per i calci che, comunque, adoperati in combinazione con il controller permet-

GAMBARE YO! MISTER SATAN!

In **Dragonball Z Shinbotouden** potrete affrontare il computer o un altro giocatore in ben quattro modalità di gioco differenti. Nel classico story mode potrete condurre il vostro personaggio attraverso nove combattimenti che culmineranno nello scontro con il suo avversario più temibile. Nel free battle mode potrete combattere con tutti i 27 personaggi del gioco scegliendo ambientazione o colonna sonora. Sono inoltre presenti due tornei: il primo consiste in una serie di incontri a squadre di cinque giocatori con un regolamento simile a quello di **King of Fighter '94**, mentre il secondo è il classico Tenkaichibudoukai. Inoltre è presente un sottogioco nel quale interpreterete il ruolo del campione Mr Satan impegnato nel tentativo di onorare il debito con il cyborg n. 18, contratto per convincerla a farsi sconfiggere nella finale del torneo Tenkaichi. Per racimolare la cifra che vi serve dovrete scommettere sugli incontri disputati dal computer aiutando poi il lottatore sul quale avete scommesso con armi di ogni tipo, medicine e persino pregando che il ring esploda!









L'attenzione al dettaglio è quasi maniacale, Goku per volare chiama la sua mitica nuvola Kinton



Krilin sembra aver utilizzato tutta la sua energia nell'ultimo attacco. Riuscirà a riprendersi in tempo per difendersi dall'imminente attacco di Freeza?



Gohan, ehm... Scusate, Great Sayaman si prepara ad affrontare Dabura nell'astronave di Babidi. Riuscirà ad impedire la resurrezione dell'invincibile Majin Buu?



Il Satan mode è un interessante variante al solito picchiaduro



Veegeta, ormai posseduto dalla magia di Babidi, sembra voler combattere contro Goku a ogni costo: come finirà questo scontro fra titani?





tono l'utilizzo di calci volanti e spazzate. Ogni personaggio può inoltre eseguire velocissime raffiche di pugni con lo scopo di ammorbidire la difesa dell'avversario. I colpi speciali si suddividono in tre tipi: le combinazioni di calci e pugni, gli attacchi di energia e i super attacchi speciali. Le combo permettono di attaccare l'avversario con cariche o di scagliarlo sul lato con conseguente rotazione dello schermo oltre che bombardamento di colpi devastanti. Gli attacchi energetici si basano sul controllo del "Ki" ossia l'energia spirituale del combattente. Tramite una barra di controllo è possibile sapere quanta energia si è incamerata, e nel caso sia completamente esaurita, quanto tempo di stordimento è necessario subire prima di poter combattere di nuovo.

Quando l'avversario è debilitato oppure a corto di energia è giunto il momento di effettuare un supercolpo speciale. Effettuata la combinazione di movimenti necessaria nella prima parte dello schermo si vedrà il proprio personaggio eseguire i movimenti preparatori per effettuare l'attacco, mentre nell'altra sezione si vedrà l'avversario in primo piano, pronto a ricevere il colpo. In questa fase chi subisce può prepararsi alla contromossa che può essere una semplice parata che non v'impedirà comunque di subire parte del danno, una barriera energetica, il teletrasporto, oppure la deflessione dell'attacco contro chi l'ha lanciato. Ovviamente questo tipo di attacchi è da realizzare nelle condizioni suddette, nel caso contrario il computer riuscirà ad evitarli con estrema facilità. Nel caso veniste atterrati potrete rialzarvi attaccando, un po' come avviene in **Virtua Fighter**, per sbarazzarvi di un nemico troppo invadente.

E' anche possibile convertire una proiezione subita in un veloce attacco a sorpresa.

Dopo il mezzo fallimento della versione per PSX tutti i fan di **Dragonball** attendevano trepidamente questo gioco. Gli sforzi della Bandai per cercare di accontentarli sono evidenti, ma può un gioco che si basa così profondamente sulla sua controparte a 16-bit riuscire a soddisfarli pienamente?



COMMENTO



Anche se non eccezionale non si può certo dire che questo **Dragonball Z** sia un completo fallimento. La grafica poteva essere senz'altro migliorata, d'accordo, ma non è di certo inferiore alla versione per Playstation. Inoltre il sonoro è caratterizzato da musiche che si adattano perfettamente al gioco e soprattutto da una quantità incredibile di parlato campionato. Ciò che mi dà più fastidio è il sistema di gioco caratterizzato da un numero limitato di colpi convenzionali a disposizione. Questo limita in parte la varietà di gioco e ti costringe ad utilizzare sempre le stesse mosse per vincere, soprattutto contro il computer. Fortunatamente i numerosi attacchi speciali a disposizione, più di dieci per ogni personaggio, sono molto diversificati tra loro e soprattutto di facile memorizzazione: in questo modo è esaltato il piacere dello scontro in coppia permettendovi di trascorrere numerose ore di divertimento insieme ai vostri amici.

Bio Massa

COMMENTO



Shinbutouden contiene tutti gli elementi presenti nella versione per Super Famicom con alcune notevoli aggiunte. Innanzitutto sono presenti ben 27 personaggi, ventidue dei quali utilizzabili nello Story Mode. Per ognuno di essi è presente un finale diverso che consiste in un disegno a colori originale più una serie di "foto" in bianco e nero che ricordano i vari combattimenti effettuati. Ottima la scelta di eliminare gli orrendi intervalli in half-motion presenti nella versione PSX; ad essi si è preferita un'immagine raffigurante i personaggi protagonisti dell'incontro accompagnata da dialoghi strettamente legati ai rapporti tra i due lottatori. Anche se tutto sembra essere realizzato al meglio per soddisfare i numerosi fan della serie il risultato ottenuto non è esente da difetti. Prima di tutto la presentazione ha una risoluzione inferiore rispetto a quella vista su Playstation e la qualità generale del gioco non è tale da permettergli di distinguersi tra gli altri titoli simili usciti per questa macchina. Se cercate un ottimo picchiaduro rivolgetevi altrove. Se invece desiderate un tie-in fedele unito ad un gioco discreto acquistatelo senza timore: non ne rimarrete delusi.

Diego

DRAGON BALL Z 真武闘伝

CASA PRODUTTRICE
BANDAI

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 75
▲ Molto grossi gli sprite, fondali discreti con parallasse sia sul terreno che sullo sfondo
▼ La presentazione poteva essere più curata

SONORO 85
▲ Ottime le musiche, anche se in gran parte sono un remix di quelle presenti nella versione per Super Nes. Molto buono e numeroso il parlato

GIOCABILITÀ 75
▲ Quando vi abituerete al sistema di gioco verrete senz'altro avvinti dalla sua azione frenetica e distruttiva
▼ All'inizio può sembrare un po' frustrante

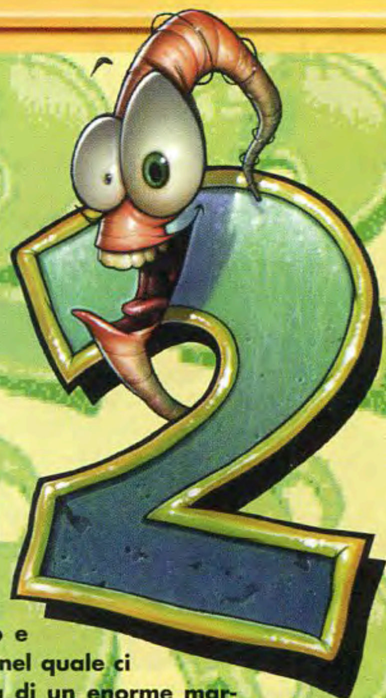
LONGEVITÀ 85
▲ Ventisette personaggi iniziali uniti ad un numero per ora sconosciuto di personaggi nascosti, cinque modalità di gioco e quattro livelli di difficoltà

GLOBALE 79
Il miglior gioco dedicato alla mitica serie di Toriyama. Una mag-giore attenzione al dettaglio grafico l'avrebbero reso un titolo senz'altro eccezionale





EARTHWORM JIM 2







I ragazzi della Shiny Entertainment sono riusciti a diventare, in brevissimo tempo, uno dei gruppi di sviluppatori più "caldi" di quest'ultimo periodo e tutto con solo due lavori al proprio attivo. tanto per tener fede alla (breve) tradizione, vi anticipiamo che **Earthworm Jim 2** è un giochillo assolutamente radicale e distruttivo. Come era accaduto nel primo **EJ**, anche in questo caso il nostro caro amico verme si troverà costretto ad affrontare una serie di situazioni semplicemente assurde e che spingeranno il nostro eroe al limite delle possibilità umane (il che è piuttosto plausibile visto e considerando che si tratta di un enorme anellide bilobato!). Dovete infatti sapere che a differenza dell'episodio originale questo sequel presenta una struttura ed un gameplay molto più articolati, costringendo il giocatore a variare la propria strategia di gioco ogni volta che accede ad un nuovo livello! Per far ciò i ragazzi della Shiny hanno completamente ignorato i classici schemi presenti nella maggior parte dei platform game optando per un approccio che li ha portati a realizzare ogni schema in maniera completamente originale e diversa dal precedente. Si inizia con lo scaraventare una serie di maiali attraverso uno scivolo, per essere poi promossi al trasporto di mucche dal pascolo al luogo di mungitura e per ritrovarsi infine a fiondare enormi pacconi di carta all'interno di veri e propri archivi killer! Tra uno schema e l'altro inoltre sono anche presenti una vasta serie di "intermezzi" tipicamente arcade dove la nostra abilità di pistoleri sarà messa a durissima prova. A completare il tutto infine abbiamo poi il classico e bellissimo bonus game nel quale ci troveremo in compagnia di un enorme marshmallow dal carattere assai appiccicoso. Per quel che riguarda invece l'aspetto meramente tecnico del prodotto sappiate che non ci sono parti del gioco che non sfruttino al massimo le potenzialità della macchina, così come non ci sono punti nei quali l'azione risulti piatta e monotona. Ogni angolo, ogni anfratto di questo titolo infatti nascondono un'insidia o qualcosa da fare, il che non lascia al videogiocatore neanche un attimo di respiro! Va bene, sono d'accordo, **Earthworm Jim 2** non può certo essere considerato come il gioco più difficile mai apparso su Megadrive, tuttavia è anche ben lontano dall'essere uno di quei classici titoli che si portano a termine nel giro di un paio di giorni e questo nonostante la sua elevata giocabilità. Quindi se siete dei fan dei platform game o, più semplicemente, delle persone che vogliono avere nella loro softeca solo il meglio della produzione per il 16-bit targato Sega non potete assolutamente lasciarvi sfuggire questo titolo: sarebbe un vero e proprio vermicidio!





Oggi ho la testa che scoppia... Ahahahah...Ehm...







Chi ha bisogno di uno sparatutto e di un platform, quando c'è ***EJ2*** *che è due giochi in uno ?*



COMMENTO



Earthworm Jim 2 è un vero e proprio capolavoro. Questo è quanto mi sento di affermare dopo aver passato più di una settimana a giocare con questo titolo! Grafica e sonoro sono infatti a livello delle più grandi produzioni per Megadrive, così come la giocabilità che, grazie ad una gran varietà di situazioni e a un livello di difficoltà ben calibrato, tiene desto l'interesse del videogiocatore per tutta la durata dell'avventura. L'atmosfera generale del game poi è così dannatamente beota e ricca di situazioni semplicemente incredibili che in più di una occasione sarete costretti a mettere il gioco in pausa per evitare di essere eliminati da qualche bel mostro peloso mentre siete in preda alle risate! Concludendo direi che ci troviamo quindi di fronte a uno di quei titoli che segnano una tappa fondamentale nella storia di una console e che, come tale, non può assolutamente sfuggire ad un qualunque videoplayer degno di questo nome. Se qualcuno dei vostri amici vi rompe le scatole dicendo che ormai il Megadrive è un macchina morta provate a fargli fare un partita con questo titolo: ne vedrete delle belle!

End

COMMENTO



Sono basito. I ragazzi della Shiny sono davvero dei geniacci! Questo **Earthworm Jim 2** infatti non solo è un titolo incredibile dal punto di vista grafico e sonoro, ma vanta anche una giocabilità e una longevità veramente fuori dal comune. Inoltre, come se tutto ciò non fosse già più che sufficiente, la struttura di gioco risulta così varia e complessa da riuscire a mantenere desto l'interesse del videogiocatore per settimane intere. Scordatevi pure tutti quei dannatissimi platform game dove vi trovate a fare sempre le stesse cose e dove ogni livello è cronicamente identico al precedente: in **Earthworm Jim 2** infatti ogni schema è un'esperienza nuova che richiede un diverso approccio e uno stile di gioco sempre nuovo per poter essere superato. Il mix tra elementi platform, puzzle e shoot 'em up ha infatti consentito ai programmatori di dar vita a un prodotto mostruosamente vario e valido senza dimenticare poi, ovviamente, l'immane lavoro svolto del punto di vista grafico e sonoro. La sagoma del nostro eroe si staglia su fondali incredibilmente ricchi di dettagli di colori, mentre nugoli di sprite magistralmente animati migrano qua e la per lo schermo! Insomma ragazzi, ci troviamo di fronte a un titolo veramente incredibile e che merita di entrare a far parte di ogni softeca degna di questo nome. Avanti guys, cosa fate ancora lì? La caccia al verme è aperta!

Shogun





Ecco una scena del tanto agognato livello finale



CASA PRODUTTRICE
VIRGIN

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 92
▲ Fondali magistralmente realizzati e sprite sapientemente animati

SONORO 90
▲ Buona varietà di musiche ed effetti, alcuni dei quali risultano, oltre che molto ben realizzati, anche incredibilmente beoti

GIOCABILITÀ 93
▲ Il sistema di controllo risponde perfettamente ai comandi e il livello di difficoltà risulta calibrato in maniera semplicemente perfetta

LONGEVITÀ 91
▲ Ci sono un sacco di livelli e la gran varietà della strttura di gioco fa sì che il prodotto risulti intrippante fino alla fine

GLOBALE 91
Uno dei più bei platform mai usciti nella storia dei 16-bit Sega: perderselo sarebbe una vera follia !

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN



Ricomparso nell'ultimo film della serie di Batman, Robin, troppe volte visto come personaggio sessualmente ambiguo, fa ritorno accanto al proprio grande amico nella lotta contro la criminalità. Gotham City del resto pullula sempre più di tipi loschi e menti malate, il cui unico scopo è quello di rubare, picchiare bambini e fare la pipì sulle statue del sindaco, così il cielo notturno sopra la piccola cittadina è sempre più spesso ospite del fascio di luce con il simbolo del pipistrello. Come ordina una rigida regola del film, Batman è sempre, casualmente, alla finestra quando qualcuno chiede aiuto, e in men che non si dica si catapulta sulla sua Batmobile e raggiunge il luogo del misfatto nel giro di alcuni nanosecondi. Il gioco proposto in questa pagina è basato proprio su questi pochi momenti di viaggio dell'uomo mascherato, durante i quali si diverte ad attraversare a velocità folle la città, imboccando stradine e vicoli pieni di gente senza mai rallentare. Ovviamente nel gioco le cose risultano più elaborate, altrimenti il divertimento sarebbe contraddistinto da un livello molto basso, ecco quindi che le insidie sono ben più numerose e le strade ne sono ben più dense. Accanto alle doti di guida sono allora richieste le tipiche capacità di videogiocatore medio in fatto di utilizzo armi da sparo e gingillini vari, tutti da usare con parsimonia e la massima precisione, se nelle vostre intenzioni rientra anche quella di finire il gioco. Se invece avete solo voglia di provare l'ebbrezza della Batmobile, vi dico fin d'ora che questo non è il titolo appropriato, o meglio è sì adeguato a soddisfare questo tipo di piacere, ma la qualità complessiva del titolo è talmente bassa da trasformare in una perdita di quattrini il suo acquisto.







COMMENTO



Vi sono avanzati un po' di soldini dalle compere natalizie? Pensate di spenderli per la Befana? Se volete un consiglio, comprateci di tutto, ma non fatevi solleticare dall'idea di provare la Batmobile, altrimenti ne rimpiangerete la scelta fino a Pasqua. Battute a parte, la ripetitività delle cose da fare è troppo alta per motivarne l'acquisto, per non parlare poi della debolezza dell'idea sviluppata. Basare un gioco intero su una sezione particolarmente divertente di **Batman Forever** non è stato proprio geniale. Per placare le vostre manie di uomini mascherati, è meglio che andiate a leggere i fumetti...

Log







CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	GUIDA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 63
▲ Ogni tanto sorprende...
▼ ...ma è troppo spesso ripetitiva

SONORO 60
▲ Per un po' non da fastidio...
▼ ...ma dopo un certo lasso di tempo diventa irritante

GIOCABILITÀ 55
▼ Praticamente nulla

LONGEVITÀ 40
▼ Dopo quanto detto, sfido chiuque a giocarlo per più di dieci minuti di seguito

GLOBALE 50
Un gioco troppo povero e ripetitivo per poter essere preso in seria considerazione quale possibile acquisto



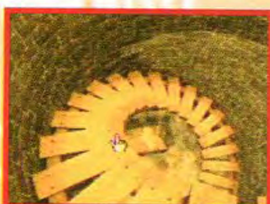
Dopo aver stupito i possessori di molte altre piattaforme, Myst, un'avventura ambientata in un mondo surreale, è stato convertito anche per il buon vecchio Mega-CD. L'operazione è stata lunga e faticosa, ma alla fine, nonostante i molti compromessi fatti a livello grafico, si è riusciti a trasportare pienamente quella particolare atmosfera di cupa desolazione che gli ha dato gloria e fama. Per chi non lo conoscesse, il gioco non è altro che un'avventura con visuale in soggettiva a schermate fisse, all'interno della quale la risoluzione degli enigmi e l'interazione con gli oggetti avviene interamente tramite un sistema di punta-e-clicca tra i più intuitivi. Una particolarità è quella dell'assenza di un inventario, in quanto tutti i materiali per effettuare determinate operazioni si trovano sul posto.

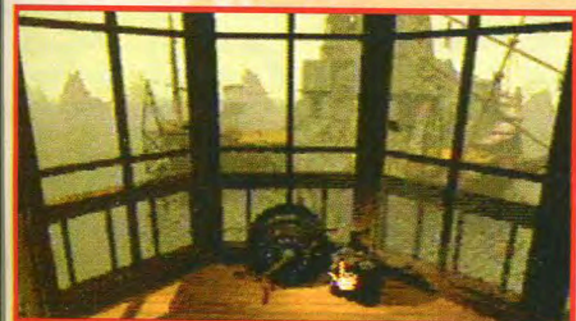
Nel caso occorra, tuttavia, è possibile trasportare un oggetto (quasi sempre pagine blu o rosse), a patto che non si tocchi altro. Il motivo per cui ci si trova sull'isola di Myst, è semplicemente quello di svelarne i segreti. Infatti, all'interno della biblioteca giacciono due libri (uno rosso e uno blu), dentro i quali si trovano imprigionati due fratelli: uno sembra cattivo, l'altro sembra idiota. Colui che li ha ridotti così è il padre, che ha agito in questo modo solo per porre fine alla tirannia perpetrata da uno dei due sugli abitanti dei mondi a loro affidati. Allo scopo di risolvere i misteri di Myst e degli altri mondi bisogna servirsi principalmente dei diari di viaggio del dottore, o meglio di quello che ne è rimasto in seguito ad un incendio. La loro leggibilità è quindi resa difficoltosa nei tratti più importanti e la comprensione, allora, è affidata all'ingegno del giocatore.

MYST	
CASA PRODUTTRICE	SUNSOFT
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1













COMMENTO



Ho giocato e finito **Myst** sul PC, apprezzandone anche limiti e difetti. L'ho rigiocato volentieri anche sul Mega-CD, provando ancora emozioni e divertimento indescrivibili. Tuttavia non posso fare a meno di ammettere che nel complesso qualcosa è andato perduto, ma in definitiva non posso che promuoverne la conversione. Prima d'acquistarlo dovete comunque tenere presenti due fattori: primo, il gioco è in inglese e se non capite cosa c'è scritto sui libri non combinerete granché; secondo, pur trattandosi di un'avventura, molti amanti potrebbero non immergersi in un paesaggio strano e disabitato. Detto ciò, traetene le conclusioni e agite di conseguenza.

Log

GRAFICA 60
▼ Poche animazioni, bassa risoluzione e una manciata di colori

SONORO 88
▲ Una colonna sonora che ricrea continuamente un'atmosfera surreale. Fantastica !

GIOCABILITÀ 85
▲ Basta cliccare qua e là per interagire con il paesaggio
▼ Un po' troppo semplicistico

LONGEVITÀ 70
▲ Per chi non si cala nel gioco, non finisce più...
▼ ... mentre per chi ne capisce l'evoluzione, lo finisce in una settimana

GLOBALE 79
Un'avventura tutta particolare, tutta da vivere e da provare

The Ooze





Quella dei recensori è proprio una brutta razza. Quando non riscontrano originalità nei nuovi giochi, fanno prediche, dicono un mare di banalità e alla fine organizzano la solita crociata contro gli opportunisti. Quando invece arriva il titolone innovativo, che esce fuori da tutti gli schemi canonici, rivestito di una buona grafica e pompato con un'ottima giocabilità, ecco che ci si perde in chiacchiere superflue, sprecando righe preziose dello spazio sempre tiranno. Cosa ci volete fare, in fin dei conti buona parte delle notizie riguardanti **The Ooze** le abbiamo già date con la preview di alcuni mesi fa, quindi ora ci rimane solo da farne l'analisi sotto il profilo della giocabilità. Ad ogni modo qualcuno potrebbe essersi dimenticato di cosa si tratta, quindi prima di tutto procediamo con una rinfrescatina alla memoria. La prima cosa da sapere sul gioco è la natura del protagonista, una massa di muco, il cui stato è dovuto all'esperimento condotto dal solito scienziato svitato su un simpatico giovanotto, un po' sprovveduto a dire la verità. Scopo del gioco è quello di guidare lo strano essere gelatinoso attraverso livelli pieni di trabocchetti e insidie varie, al fine di trovare il modo grazie al quale fargli riacquistare le sembianze e le movenze umane. Per ovvi motivi, lo stato in cui si trova il poveraccio è tra i più vulnerabili immaginabili: basta un buco e si finisce chissà dove, così come basta un essere qualsiasi con una consistenza maggiore per far disperdere le tante particelle che compongono Ooze. La battaglia sarebbe persa in partenza se a riequilibrare un tantino le sorti dell'avventura non ci fossero le tecniche di sopravvivenza in possesso del blob, il quale può servirsi della sua massa di poca consistenza sia per colpire i nemici a distanza, lanciando pezzi della sua sostanza, sia per picchiare esseri troppo invadenti, colpendoli con deformazioni momentanee del suo stesso "corpo". In tema con tutto quello che vi siete fin qui immaginati del gioco, ci sono i livelli, tutti quanti contraddistinti da una tossicità immane, tale da far sembrare le nubi radioattive emesse dall'esplosione di Chernobyl una semplice fumatina di ciminiera. L'ambiente di gioco è allora qualcosa di incredibilmente emozionante, un insieme di paesaggi zozzi e situazioni da schifo, il cui grande pregio è quello di non essere mai apparso altrove. Insomma, tutto quello che si vede in Ooze non puzza di già visto, e la cosa che lo rende ancora più bello è che anche divertente.

BLOB, BLUB E BLAB

L'unico punto dolente di questo gioco è la sua scarsa forza di volontà, visto che non è riuscito a resistere al fascino dei soliti e onnipresenti power-up. Con un piccolo sforzo di fantasia possiamo dire che la presenza di mezzi particolari capaci di elevare al cubo, in via momentanea, le prestazioni del protagonista, sono elementi strumentali necessari per il buon funzionamento del complesso ingranaggio del gioco. Per dirla invece terra-terra, sparsi per i livelli ci sono oggettini in grado di aiutare Ooze, per alcuni secondi, a superare determinati difficoltà o certi altri nemici.



RISPARMIO DI TEMPO
Il primo della serie permette di memorizzare la posizione raggiunta all'interno del livello, in modo che in caso di morte si possa ricominciare da un punto avanzato.



GUADAGNO DI ENERGIA
Il secondo incrementa le dimensione del muco verdino, rendendolo più longevo e potente rispetto alle forme di partenza.



AUMENTO DELLA VELOCITÀ
Un terzo elemento in grado di incidere temporaneamente sulle azioni del blob, consente di muoversi al doppio della velocità per un certo numero di volte.



EXTRA LIFE
Nel quarto caso, toccando l'oggettino incaricato di rappresentarne graficamente gli effetti, si riesce a guadagnare una possibilità di morte in più rispetto a quelle messe inizialmente a disposizione.



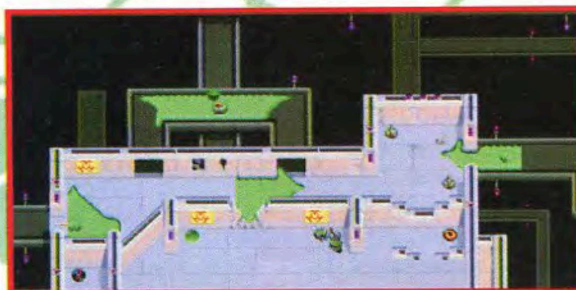
INVINCIBILITÀ
Per ultimo, ma non certo per importanza, è degno di nota il power-up che consente a Ooze di divenire per una manciata di secondi immune ai colpi dei nemici e agli effetti delle insidie.

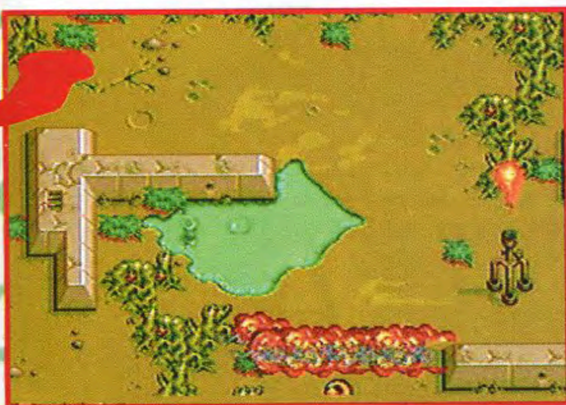


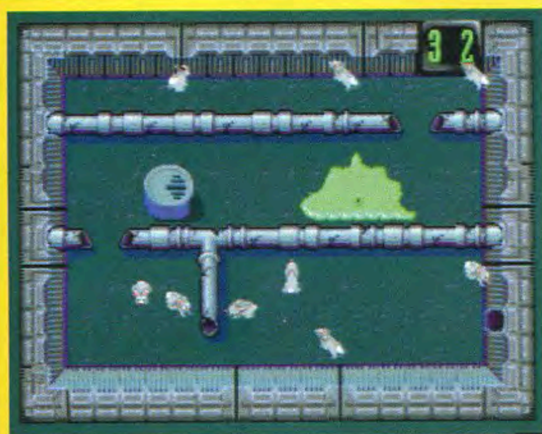


Gli interruttori permettono di aprire le porte: occhio però perchè il loro effetto dura solo pochi secondi









*Finalmente **Boogerman** ha un valido antagonista per il gioco piiù disgustoso dell'anno*



È la cosa più orribile che abbia visto in vita mia !

COMMENTO



E' difficile giudicare un gioco del genere. E' originale, divertente, strano e affascinante, ma al tempo stesso è lento, dispersivo e forse alla lunga un po' ripetitivo. Con ciò non si vuole certamente ridurre quanto di buono i programmatori sono stati in grado di fare, ma quanto meno evidenziare alcuni punti che non sembrano esenti di imperfezioni. Se in queste righe sperate di capire se si tratta di un classico o di un jurassiko, avete sbagliato direzione. Il consiglio principale che posso darvi è quello di prendere in considerazione tutti i voti a lato e confrontarli con le vostre esigenze.

Simon

COMMENTO



The Ooze è uno dei titoli più forti dell'anno. Il contenuto altamente tossico e originale è già di per sé elemento in grado di regolare la concorrenza senza troppi problemi, figurarsi se poi si mettono sul piatto della bilancia una grafica carina, una giocabilità mai riscontrata prima e delle dimensioni considerevoli della mappa di gioco. Forse il ritmo di gioco è rallentato dalla pesantezza di movimenti del protagonista, ma basta mettersi nella mentalità giusta per apprezzarne anche i lati negativi. Del resto mica tutti i giochi belli devono essere veloci come **Sonic**, non è vero?

Log

The Ooze

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PUZZLE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 79
▲ Molto viscida e piena di tossicità
▼ Forse priva di immaginazione

SONORO 79
▲ Buone le musichette
▼ Pochini gli effetti sonori della massa di muco

GIOCABILITÀ 79
▲ Inizialmente ci si diverte a muovere Ooze
▼ L'eccessiva lentezza può però far perderne il gusto

LONGEVITÀ 79
▲ I livelli sono tanti ed enormi
▼ Ci vuole pazienza per girarli tutti

GLOBALE 79
Un gioco molto originale, realizzato discretamente, ma non esente da difetti

GARFIELD

L'evoluzione della vita di Garfield è quella tipica dei personaggi appartenenti al mondo dei cartoni animati. Appena nato, il pubblico l'ha acclamato e l'ha amato, riempiendolo di audience in TV e svuotando i negozi di gadgets. All'apice della sua notorietà ne fu sfruttata l'immagine in ogni modo, dalla sponsorizzazione di biscotti e patatine, alla realizzazione d'ogni genere di indumento. Durante il triste declino fu abbandonato sistematicamente da tutti i suoi fan, ormai troppo presi dal loro nuovo amore animato. Infine, quando tutti lo pensavano al cimitero dei fogli disegnati, ecco che qualcuno salta fuori per celebrarne la carriera con un videogioco, dietro il quale si nasconde anche un tentativo di rilanciarne nuovamente l'immagine e il business da lui rappresentato. Oggi, come avete potuto intuire, siamo testimoni dell'ultimo stadio di vita Garfieldiana, siamo nostro malgrado chiamati a deciderne o meno la rinascita, attraverso l'accettazione o il ripudio del suo videogioco commemorativo. Se non siete troppo sensibili vi anticipo che nell'aria c'è puzza di morto. Già, perché tanto per cambiare ci troviamo davanti ad un nuovo platform, gigantesco a dire la verità, ma troppo inadatto e mal concepito per accennarne anche un timido assenso. Quello che ci viene proposto è la solita zuppa, un po' come quella che qualcuno è costretto a mangiarsi tutte le mattine da vent'anni; e a questo punto può essere di tutto, tranne che divertente. Solito schema di gioco, soliti bonus, soliti saltini, solite situazioni e soprattutto solita menata. In realtà sarebbe stato possibile dimenticare tutte le ripetizioni se solo ci si fosse trovati davanti ad un titolo almeno divertente, veloce e pieno di ritmo, invece si tratta di un 45 giri che suona a 33, assolutamente soporifero. Bssssssssssssss...





COMMENTO



Un ciccione come Garfield poteva essere di tutto, fuorché il protagonista di un platform. Tutta la sua pesantezza nei movimenti, la nulla agilità e la monotonia dell'andamento sono tragicamente ripresentati in un gioco che vuole essere pieno di vita ed energia. Per percorre tutti i livelli al passo di Garfield impiegheremmo cinque vite umane. Insomma si tratta di un titolo pesante, quasi indigesto, basato sui soliti schemi e offerente del solito svago, per il quale è stato impiegato un personaggio ridicolo, sorpassato e pure antipatico, quindi non vedo proprio il motivo di andare oltre questo triste limite.











CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 60
▲ Garfield non è male nel proprio aspetto...
▼ ... ma i suoi movimenti fliccherano e i fondali floppano

SONORO 68
▲ Buona la musica...
▼ ...ma solo quella

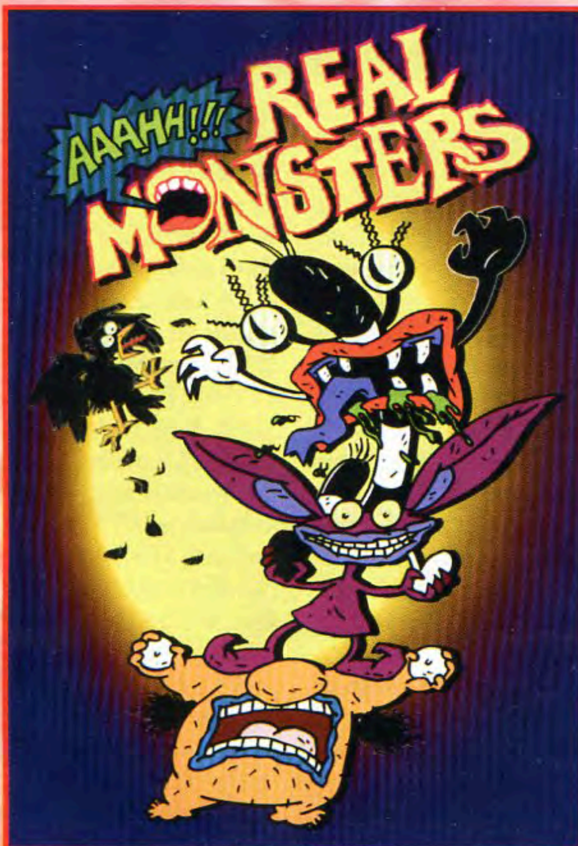
GIOCABILITÀ 58
▲ Alcuni puzzle qua e là
▼ Mah !

LONGEVITÀ 59
▲ Solito schema di gioco
▼ Troppo pesante da portare a termine

GLOBALE 60
Un personaggio antipatico non poteva che meritarsi un gioco brutto. Ben gli sta !!!



I misteri della vita sono tanti, compresi quelli che accompagnano al successo un videogioco. Spesso capita che un'idea campata per aria riscontri un'accoglienza insperata tale da far pensare che il mercato dei videogiochi sia non autoregolato, bensì la culla dell'anarchia allo stato puro. Non ci sono ragioni per spiegare perché un esercito di videogiocatori preferisca **FIFA Soccer a Sensible**, quest'ultimo ritenuto dalla stampa superiore al primo in quasi tutti gli aspetti, così come non sembrano esserci motivi apparenti per capire il vasto seguito riscosso dai continui cloni dei picchiaduro alla **Mortal Kombat**, che ormai risultano davvero indistinguibili l'uno dall'altro. Casi strani, ma non isolati, poiché accade anche che titoli basati su idee esplosive e di sicuro successo si rivelino dei flop clamorosi, da una parte deludendo le aspettative dei programmatori, dall'altra frustrando la voglia di videogiocare degli appassionati. Eppure, nonostante si pensi il mondo dei videogiochi caratterizzato da stranezze dicotomiche, esiste una terza categoria di anomalie, che non sono altro che idee da primato mal realizzate. Eccoci arrivati alla fine del tour, al capolinea in cui giace l'idea mal impiegata di questo bizzarro gioco basato sulle singolari doti di tre mostri infami, ai quali è toccato l'ingrato compito di animare le tristi piattaforme di questo titolo targato Viacom New Media. Tre aborti della natura simili dovevano essere impiegati meglio, così come le loro abilità capaci di far sembrare quel petomane di Boogerman uno stupidotto un po' birbantello potevano utilizzarsi in scenari ben più ricchi e divertenti di questi. Ancora una volta siamo abbattuti, sconvolti da come è possibile buttare via un'idea tanto travolgente. Ancora una volta v'invitiamo a girare pagina...









COMMENTO



Qualcuno sosteneva che si possono avere tutti i soldatini del mondo, ma se non sai con chi giocare t'annoierai a morte, e guardando questo gioco non vedo proprio come dargli torto. I tre personaggi sono una bomba a livello d'idea, ma nella parte realizzativa è andato perduto tutto il suo potenziale esplosivo. E' un po' come accendere un petardo e sentire lo scoppio di una miccetta, una delusione unica. Un vero peccato, sono le sole parole che si possono enunciare per accompagnarvi a cambiare recensione.

Log



AAAHH!!! REAL MONSTERS

CASA PRODUTTRICE	VIACOM NEW MEDIA
GENERE	PIATTAFORME
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 60
▲ I pochi colori possono far riposare la vista...
▼ ...mentre i pochi frame d'animazione possono far venire in mente lo Spectrum

SONORO 68
▲ Buone le musichette che mai aggrediscono le orecchie
▼ Effetti e rumori un po' troppo grezzi

GIOCABILITÀ 58
▼ Muovere i personaggi è un po' troppo frustrante

LONGEVITÀ 59
▼ Se avete molta pazienza, riuscirete a giocarlo per un massimo di cinque minuti

GLOBALE 60
Altra idea ben congeniata, ma mal realizzata

Wall Street

VENDO in blocco, **Megadrive II** europeo + **32X** europeo completo di cavo SCART, alimentatore, cavo di collegamento MD-32X + **Super Street Fighter II** (istruzioni in francese) + 2 joypad a 6 tasti. Il tutto in ottimo stato a £ 560.000 trattabili. Inoltre 2 joypad Sega a 3 tasti a £ 25.000 cadauno e i seguenti giochi per Megadrive americano (Genesis): **Batman Returns** (£ 59.000), **Captain America** (£ 45.000), **Cool Spot** (£ 80.000), **Jungle Book** (£ 100.000), **Last Battle** (£ 39.000), **Shinobi 3** (£ 75.000), **Lion King** (£ 100.000), **Little Mermaid** (£ 65.000). Tutti in ottimo stato con istruzioni in italiano ad eccezione di **Batman Returns** (istruzioni in inglese). Vendo anche **Alien 3** per Genesis (£ 50.000; istruzioni in italiano); **Doom** (£ 145.000), **Cosmic Carnage** (£ 145.000) e **Star Wars Arcade** (£ 145.000) per 32X, tutti in ottimo stato con istruzioni in italiano. Se interessa, possibilità di traduzioni in italiano delle istruzioni di **Alien 3**, **Batman Returns** e **Super Street Fighter II**.
- **ROMINA**; Tel. 02/99025335 (dalle 16.00 alle 19.00)

VENDO i seguenti videogiochi per Megadrive: **Phelios**, **Zoom**, **Streets Of Rage II & III**, **Mortal Kombat I**, **Street Fighter II**, **Royal Rumble** e **Turtles Tournament Fighter** a prezzi da concordare.
- **FABIO MUSILLI**, Via Parini 14, 04100 Latina; Tel. 0773/693900 (dalle 15.00 alle 22.00)

VENDO i seguenti giochi per Sega Megadrive a £ 50.000 cadauno: **Castlevania**, **Sonic 3** (JAP), **Mega Bomberman**, **Pitfall: The Mayan Adventure**, **The Lion King**. Inoltre, a £ 30.000 cadauno: **Mega Turrican**, **Generation Lost**, **Zero Tolerance**, **Blood Shot**, **Desert Demolition**, **Flink**. E ancora, console **Megadrive** giapponese (completa) + 2 joypad a 6 tasti + i 12 giochi sopracitati a £ 430.000.
- **GABRIELE PASQUALI**; Tel. 02/89402833

VENDO console **Megadrive** + **Story Of Thor** (£ 139.000), **X-Men II** (£ 110.000) e **Sub-Terrania** (£ 60.000), due joystick cavi, adattatore per cartucce giapponese. In regalo collezione completa di **Mega Console**. Il tutto ad un prezzo da concordare, oppure scambio con console 32 bit. Massima serietà.
- **DAVIDE PENZO**, Corso De Stefanis 11/24, 16144 Genova; Tel. 010/8398190

VENDO console **Sega Master System II** completa di cavi e un joypad a £ 100.000. Inoltre vendo 15 giochi in blocco (tra cui **Donald Duck**, **Sonic**, **Terminator**, **Senna II**, **Tom & Jerry**, **Rescue Mission** + **Pistola Light Phaser**) a £ 350.000. Anche singolarmente a £ 25.000 cadauno. Master System II + pistola e 15 giochi a £ 390.000. Massima serietà. Annuncio sempre valido.
- **LUCA**; Tel. 0362/913190

VENDO console **Master System II** + 4 joypad + 4 giochi a £ 200.000. Inoltre vendo o scambio i seguenti giochi per Megadrive: **NBA Jam Tournament Edition** (£ 89.000), **World Of Illusion** (£ 60.000), **Quack Shot/Paperino** (£ 40.000), **Street Fighter II S.C.E.** (£ 59.000), **Golden Axe II** (£ 29.000).
- **GIULIANO BARCELLA**, Via Pradelli 2, 24080 Villa di Serio (BG); Tel. 035/661135 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO/COMPRO hardware e software per Megadrive, Mega-CD, Super NES, Game Boy, Game Gear. Cerco: **Sonic 3**, **Gunstar Heroes**, **Super Mario Kart**, **F1 Hero '94**, **Lion King**, **Vortex**, **Street Racer**.
- **MASSIMILIANO SABATO**, Viale dei Romani 1, 84135 Salerno; Tel. 089/274101

VENDO console **Sega Megadrive** (versione italiana) + 2 joypad (a 3 pulsanti) + un joypad (a 6 pulsanti) + 3 convertitori + presa SCART + 16 giochi tra cui **Super Street Fighter II**, **Mortal Kombat II**, **Fatal Fury II**, **Musha Aleste**, ecc. Vendo solo in blocco a £ 500.000 non trattabili.
- **DANIELE**; Tel. 0131/263649

VENDO per Megadrive i seguenti giochi a £ 50.000 cadauno: **Super Kick Off**, **Turtles**, **David Cup Tennis**, **F1** e **Sonic 2** + Joystick. Oppure scambio con cassette per Megadrive o Mega 32; sono disposto a scambiare anche due cassette per una per Mega 32. Annuncio valido solo per Milano e dintorni.
- **LUCA MAZZOTTI**, Via Venezuela 8, 20151 Milano; Tel. 02/33404389

VENDO console **Sega Megadrive II** europeo tutto originale completo di imballaggi, manuale di istruzioni ancora in garanzia con un joystick originale a 3 tasti e uno a 6 tasti, più **Golden Axe II** e **Quack Shot** a £ 220.000. Inoltre vendo **World Of Illusion** a £ 50.000, **Street Fighter II S.C.E.** a £ 50.000, **NBA Jam Tournament Edition** a £ 80.000 e **Virtua Racing** a £ 130.000.
- **GIULIANO**; Tel. 035/661135

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: **Altered Beast** (euro) a £ 30.000; **The Revenge Of Shinobi** (euro) a £ 55.000; **Moonwalker** (euro) a £ 40.000; **Sonic** (USA) a £ 25.000; **Jewel Master** (JAP) a £ 30.000; **Super Shinobi II** (JAP) a £ 55.000; **Ex-Ranza** (JAP) a £ 55.000; **Mega Turrican** (euro) a £ 55.000. Vendo inoltre **Master System II** (con joystick, alimentatore, cavo RF) a £ 60.000, con 3 giochi a £ 110.000, oppure i giochi a £ 30.000 cadauno. **Atari VCS 2600** a £ 50.000, con 6 giochi a £ 100.000, oppure i giochi a £ 15.000 cadauno; 2 **Gig Tiger** a £ 30.000 cadauno; **radio-cuffia AM/FM** a £ 50.000; colonna sonora in CD di **Street Fighter Sfida Finale** a £ 18.000; alcuni numeri di CVG, Game Power, Mega Console e Super Console. Si richiede massima serietà.
- **MICHELE ZANETTI**, Via A. Albrizzi 6, 35042 Este (PD); Tel. 0429/51072 (dalle 21.00 alle 23.00)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Kid Chameleon** (£ 35.000), **FIFA International Soccer** (£ 60.000), **Turtles Return Of The Shredder** (£ 55.000, senza istruzioni). Vendo anche tutti i numeri di **Mega Console** in blocco o separatamente, in ottimo stato. Annuncio valido solo per Firenze.
- **ANTONIO**; Tel. 055/7320349

CERCO disperatamente il gioco **Cadash**, in buone condizioni e completo del libretto delle istruzioni, per Sega Megadrive. Sono disposto a pagare dalle £ 40.000 alle £ 90.000 trattabili.
- **MAURIZIO SIGHINOLFI**, Via S. Gasiani 5, 40011 Anzola dell'Emilia (BO); Tel. 051/739292

COMPRO i giochi **Phantasy Star II** e **Phantasy Star III**. Sono disposto anche a scambiarli con altri giochi per Megadrive, Master System, Game Gear, Super Nintendo, 3DO ecc. (anche solo per pochi giorni). Il tutto a mie spese. Non scherzo e sono disposto a pagare molto. Massima serietà.
- **ELIGIO**; Tel. 081/8073042 (ore pasti)

SCAMBIO la cartuccia **X-Men: Gamesmaster's Legacy** per Game Gear (compresi scatola e libretto di istruzioni) con **Fatal Fury Special** (sempre per Game Gear). Accetto la cartuccia anche priva di scatola e libretto di istruzioni. Annuncio valido solo per la Lombardia.
- **PAOLO DE CARLI**, Via Garofalo 19, 20133 Milano; Tel. 02/29402107 (ore pasti)

SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **X-Men**, **Two Crude Dudes** e **Super Hang-On**, con altri giochi o con carte di **Magic** (li cedo tutti e tre per uno dei seguenti giochi: **Jungle Strike**, **Virtua Racing**, **Out Runners**, **Art Of Fighting**, **Slam Masters**, **Lethal Enforcers** o per l'adattatore per 4 joypad **4-Way Play**).
- **STEFANO D'ALTORIO**, Via Tagliamento 3/B, 67039 Sulmona (AR); Tel. 0864/31908 (dalle 18.00 alle 19.00)

SCAMBIO console **Sega Megadrive II** + 2 joypad + 5 giochi (**Super Real Basketball**, **X-Men**, **Olympic Gold**, **Street Fighter II Turbo C. E.**, **Fatal Fury II** (versione giapponese). Tutto questo lo scambio con: **3DO** più CD, **Neo Geo CD** più CD, **Playstation** più CD, oppure con **Sega Saturn** più CD. A chi scambia con Sega Saturn, una sopresa assicurata.
- **ROMANO RONCON**, Via C. Pavese 60, 45014 Donada di Porto Viro (RO); Tel. 0426/320906 (dalle 13.15 alle 21.00)

attenzione!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?

VIEW POINTS

Ovvero l'opinione della redazione!!!

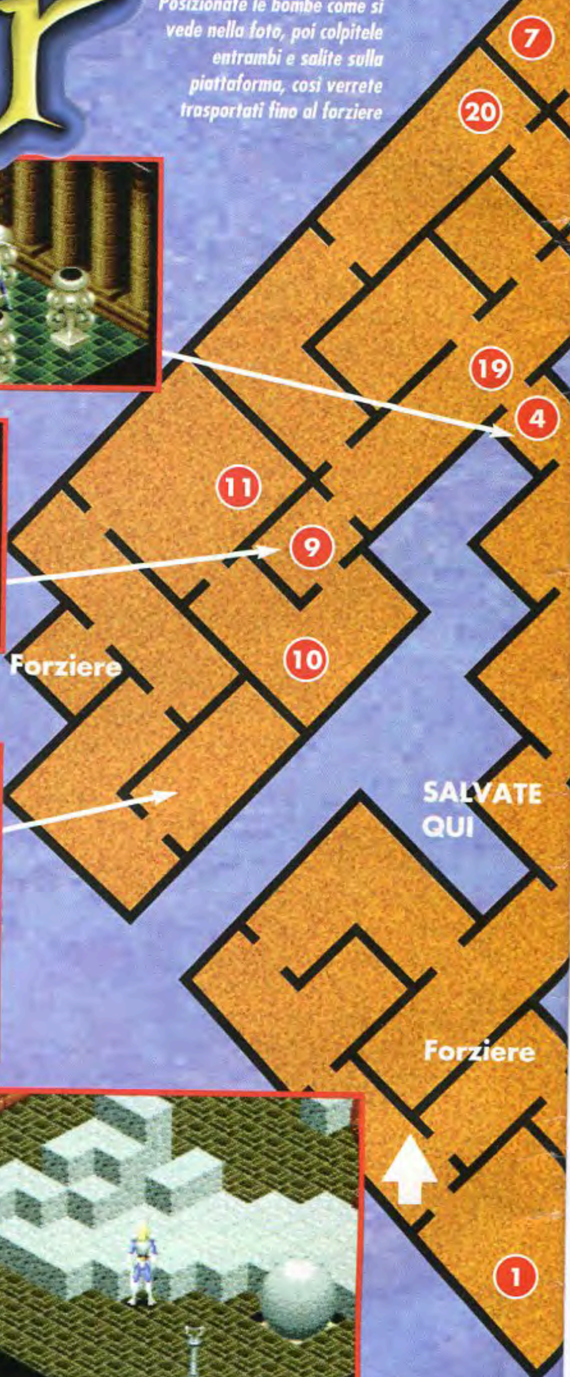
GIOCO	CHAR	RAVES	FABIO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
AAAHH!!! REAL MONSTERS (MD)	6	6	5	6	6	6	5,8
DEADLY SKIES (SS)	7	8	7	8	8	7	7,5
DRAGONBALL Z (SS)	8	7	6	8	8	8	7,5
EARTHWORM JIM 2 (MD)	9	9	9	9	9	9	9
FIFA SOCCER '96 (32X)	8	7	8	7	7	6	7,2
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT (MD)	7	7	6	7	8	7	7
HI-OCTANE (SS)	8	8	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
HIGH VELOCITY (SS)	7	8	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MANSION OF HIDDEN SOULS (SS)	7	8	7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MYST (MCD)	8	7	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
OFF WORLD INTERCEPTOR (SS)	7	7	7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SEGA RALLY (SS)	9	10	9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE ADV. OF BATMAN & ROBIN (MCD)	7	6	6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE OOZE (MD)	8	7	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
TOSHINDEN S (SS)	8	8	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
TOY STORY (MD)	9	9	9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
VIRTUA COP (SS)	10	9	9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
VIRTUA FIGHTER 2 (SS)	9	10	10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
VIRTUA RACING (SS)	8	9	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WORMS (SS)	9	9	9	8	8	9	8,6
X-MEN (SS)	9	9	9	9	9	8	8,8

MEGALEGENDA

10 - MEGA!!! | 9 - Totale!! | 8 - Radicale! | 7 - Cenobitico | 6 - Regolare
5 - Aspidico | 4 - Pesante... | 3 - Pericoloso... | 2 - Letale! | 1 - Marcio!!!

Light Crusader

Posizionate le bombe come si vede nella foto, poi colpitele entrambi e salite sulla piattaforma, così verrete trasportati fino al forziere





Colpite le luci nell'ordine in cui lampeggiano per aprire la porta.

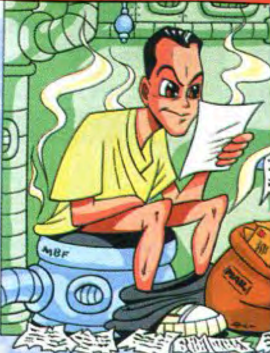


Parlategli camuffati da goblin e vi aprirà la porta



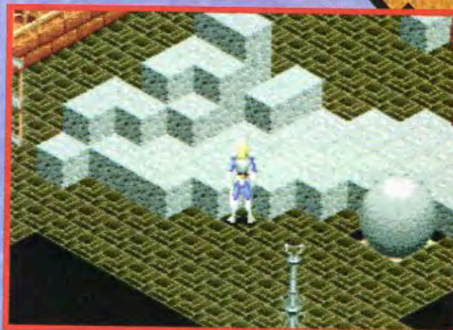
Quando il forziere viene aperto, i soldati prendono vita

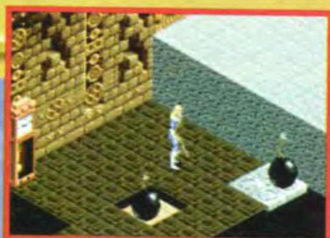
Benvenuti, seguaci della Luce. Questa è la seconda parte della nostra monumentale guida alla soluzione di Light Crusader. In questa puntata apprenderete come superare la penultima coppia di livelli di questo RPG servendovi dei nostri preziosi consigli e delle nostre stupende mappe (la modestia è di casa nella redazione di Mega Console). Ma aspettate a tirare sospiri di sollievo: la guida avrà termine solo con la terza parte, prevista per il prossimo numero...



...solo che ci sono di mezzo i servizi segreti deviati e quindi è meglio andare con i piedi di piombo e il cuore di stagno. *Ma state tranzilli*, raga, mi batterò perché queste pagine dedicate esclusivamente ai ceti videoludici e ai sottaceti consolari elastico-magnetici non vengano più sacrificate in futuro. Piuttosto leviamo Viewpoints, ekkekatz. Orbene, basta con le polemiche: si parte. Bentornati a Q & A, ovvero *"Tutto quello che non avreste mai voluto sapere sui giochini elettronici ma che noi vi diciamo lo stesso perché siamo dei carogna"* (i migliori sulla piazza, beninteso). Domande, dubbi, cose non capite: un completo staff di esperti è a vostra disposizione per complicarvi le idee. Scrivete lettere brevi e sintetiche (possibilmente a macchina o con il comp) e non inviate francobolli per elemosinare risposte private: non abbiamo il tempo materiale per farlo, però sappiate che vi siamo spiritualmente Vicini, per non dire Bearzot. Aaaagrande!

Raccolti i quattro globi dal secondo seminterrato, scenderete giù per affrontare Ramlah, uno dei perfidi assistenti di Bloodroke. Ucciderlo è molto facile: dovete soltanto andargli vicino e colpirlo di continuo. Quando Ramlah sarà sconfitto, potrete partire all'esplorazione di ciò che resta del livello. Vedete di usare la fontana indicata e salvate la partita alla prima occasione. Ignorate le masse informi e salite di sopra, quindi colpite l'interruttore per aprire la porta. Quando raggiungete la palla che respinge i goblin, ricordatevi che non devono essere necessariamente uccisi, ma se proprio non potete farne a meno, spingeteli prima giù. Salvate la partita e andate alla stanza contrassegnata col numero "2". Come potete vedere, ci sono molte "casette" che partono da qui, e molte di esse non sono di alcun interesse; lo stesso vale per la Stanza numero "3". Raggiungete la Stanza numero "4": qui vedrete 4 aste con luci che si mettono a lampeggiare non appena entrate. E' un enigma di facile soluzione, perché basta copiare l'ordine in cui le luci si accendono e colpire le aste corrispondenti. Non appena raggiungete la Stanza numero "5", andate a colpire l'orologio. Ora spostate la bomba da 3 secondi, la piastrella e la bomba da 10 secondi accanto alla piattaforma sollevata. Colpite l'orologio e, con la massima celerità, trascinate la bomba sopra la piattaforma e depositatela vicina alla porta prima che esploda. Fate rifornimento alla fontana e andate dal Serpente. Anche questa creatura può essere liquidata con facilità. Se state su uno dei suoi fianchi e poi usate il vostro attacco col salto dovreste riuscire ad ucciderlo senza perdere una singola vita! In seguito, attraversate la stanza e spostate un blocco sopra 3 interruttori: state sopra quello più vicino alla porta per aprirla. La Stanza numero "8" presenta qualche difficoltà. Prima, spingete il laser nell'angolo e quindi spingete ognuna delle due bombe su un fianco di esso. Colpite la prima bomba e correte sopra la piattaforma: le bombe colpiranno il laser, il laser colpirà gli interruttori... e voi verrete proiettati verso l'alto per prendere il costume contenuto nel forziere.





Ancora una volta posizionate le bombe come si vede nella foto, poi colpite l'orologio per innescarle Spostate quella che ha più spazio per muoversi contro la porta



Mettete un blocco sopra tutte le piastrelle mostrate e state sopra quella che rimane vuota

Passate sopra le tegole nel seguente ordine per aprire la porta e passare al livello successivo: G A R R I O T T



Fontana

Trasportatore

Forziere

Forziere dietro i blocchi

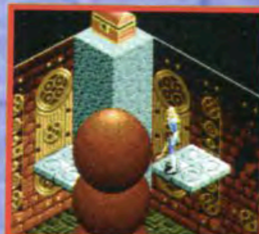
Forziere

ontana

Indossate il costume e andate alla Stanza numero "9". Quando ci avrete parlato, il goblin vi aprirà la porta. Per aprire la porta nella Stanza numero "10", dovete spingere il barile nell'angolo della piattaforma mobile e quindi spingere la palla addosso all'interruttore che azione la piattaforma. Poi fate rotolare la palla verso il barile e salite sull'interruttore. Se avrete fatto quanto spiegato correttamente, la palla impedirà alla piattaforma di ritornare giù, permettendovi così di far esplodere la porta. La stanza successiva contiene un micidiale enigma a base di correnti. Ogni asta modifica la direzione del vento una volta colpita e l'obbiettivo è di provare a portare la piccola palla grigia verso l'interruttore. Cercate di mettere da parte le palle più grandi in modo da avere lo spazio che occorre per spostare più agevolmente l'altra palla. Raggiungete la stanza con il forziere: quando l'aprirete, i soldati prenderanno vita. Tenete d'occhio le cose che depositano perché a volte può trattarsi di armature. Fate ritorno alla fontana centrale, quindi recatevi nella Stanza numero "12". Se indossate il costume in questo punto, potete partecipare a una prova per la conquista di qualche soldo. Appaiono tre goblin, ma invece di ucciderli limitatevi a spingerli oltre il bordo. Due possono essere spinti prima che possano iniziare a muoversi e il terzo può colpirvi una volta. Soldi facili! Andate alla Stanza numero "13" e indossate il costume, così vi sarà permesso di passare ancora una volta. Il boss che segue è uno dei più tosti e la sua sconfitta richiede molta pazienza. Se riuscite ad andargli vicino, colpitelo incessantemente alla testa, ma se continuate a subire colpi, selezionate la magia della Meteore e sparatele da lontano. Se avete la pozione verde, usatela quando la vostra scorta di Meteore è in via di esaurimento e la riporterà a 99 unità. Superata questa prova, state sulla palla e le catene e fatevi largo per colpire l'interruttore e aprire la porta. Una volta varcata, otterrete la manopola del rubinetto. Tornate alla Stanza numero "15" e, usando le piattaforme, salite alla stanza superiore. Ora recatevi davanti all'oggetto sulla parete e usate la manopola del rubinetto. Se ora tornate alla Stanza numero "22", la troverete allagata e voi sarete in grado di raggiungere la stanza superiore. La Stanza numero "16" è facilmente attraversabile; nella stanza successiva, spingete il barile inferiore sotto la piattaforma quadrata così che, quando l'altro barile viene messo sopra, non possa cadere. Ora portatelo alla porta e fatelo esplodere. Per prendere il forziere nella Stanza numero "18", dovete colpire l'interruttore e, alternando l'uso delle piattaforme a quello delle palle, riuscire a farvi strada verso l'alto. Otterrete la chiave numero 3. Mentre tornate alla fontana centrale, vedete di riutilizzare la manopola del rubinetto altrimenti non potrete farcela. Ora tornate alla fontana centrale e recatevi nella Stanza numero "19".



Per uccidere il boss a forma di ragno occorrerà molta magia



Dovete saltare sulle palle mentre cadono e quindi su una piattaforma per salire in cima e raggiungere il forziere.

Ora sarete in grado di passare attraverso la porta serrata; dentro, un uomo vi darà la Tavoletta di Pietra che egli ha trovato. Ora tornate alla sezione superiore della "19" e usate la manopola del rubinetto. In questo modo la stanza verrà allagata e voi potrete varcare il passaggio superiore. Nella Stanza numero "20" dovete spingere il barile lungo il passaggio evitando che esso tocchi gli aculei, quindi dovete farlo esplodere vicino alla porta. In questa stanza c'è un tipo più complesso dell'enigma a base di luci lampeggianti: copiate come avete fatto prima l'ordine di accensione e colpite le aste corrispondenti. Sarebbe cosa saggia annotare quest'ordine da qualche parte. La maglia di ferro è la vostra ricompensa. Ora fate ritorno alla fontana centrale e recatevi nella Stanza numero "21". Qui dovete spingere il barile fino alla porta facendolo passare sopra la trave, quindi dovete farlo esplodere per aprire la porta. Nella Stanza numero "22" indossate il costume e varcate la porta per raggiungere i forzieri. Poi andate a parlare con l'altro goblin: questi vi aprirà la seconda porta. Parlate al Re dei goblin, situato in questa stanza, e quindi proseguite. Se volete sapere cosa c'è scritto sulla Tavoletta di Pietra andate al teletrasporto, tornate al castello e trovate la principessa: questa vi tradurrà il testo della Tavoletta. In caso contrario, passate sopra le tegole in quest'ordine: G A R R I O T T: la porta si aprirà e così potrete passare al livello 4!



La palla deve essere spinta fino al punto mostrato nella foto, così che il barile possa essere spostato fino alla porta. Fate esplodere il barile per demolire la porta

Dal punto di partenza, potete imboccare due vie differenti. La più facile è quella che vi mostriamo, ma se amate il gioco pesante seguite l'altra. Le stanze che incontrerete in questo livello diventeranno improvvisamente scivolose. Non dovrebbero tuttavia causarvi troppi problemi e comunque non abbiamo alcun suggerimento circa il modo per risolvere il problema. Andate alla Stanza numero "1", attraversatela e quindi salvate la partita. Quando arrivate alla Stanza numero "2", avete due scelte: potete farvi strada in senso circolare fino a tornare al punto di partenza, oppure potete andare avanti fino a inoltrarvi nei territori inesplorati. Il negozio indicato sulla mappa non può essere visitato finché non avete il pennacchio che è reperibile in un punto più avanzato di questo livello. Andate alla Stanza numero "3" e quindi soccorrete il prigioniero. La Stanza numero "4" contiene un semplice enigma consistente in una partita a filetto. Passate sopra una croce e la trasformerete in un cerchio, e viceversa. Per aprire la porta dovete trasformare tutte le croci in cerchi. L'enigma che segue è un altro gioco di correnti che vi richiede di spingere la palla e farla arrivare all'interruttore. E' meglio farlo proprio nel momento in cui la ventilazione rallenta un po'. A operazione felicemente terminata, potrete prendere il comando dal forziere. Tornate alla Stanza numero "3" e varcate la porta situata in cima. Colpite l'interruttore, quindi andate dal prigioniero prima di attraversare la sala degli specchi. Osservando la schermata riprodotta su queste pagine, vedrete dove si trova la porta segreta. Questa conduce a un forziere. Per aprire la porta dovete uccidere gli zombi riflessi sugli specchi. L'uomo che sta in piedi dietro la parete è di scarsa utilità, ma se volete raggiungerlo posizionate le palle come si vede nella foto; fatto questo, lo farete lavorare. Ignorate gli esseri simili a vermi nella Stanza numero "8" e andate nella Stanza numero "9". Il forziere contiene il pennacchio sopracitato. Adesso potete usare il negozio.



Ignorate le chele dello scorpione e attaccate la sua testa. Subirete pochi danni







Una piccola ricompensa per gli sforzi che avete fatto finora: un sacco contenente 900 monete d'oro!

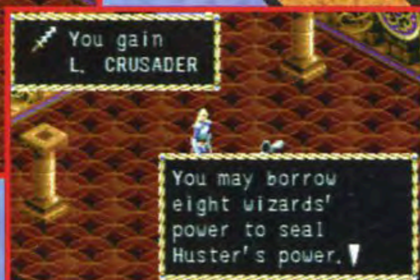


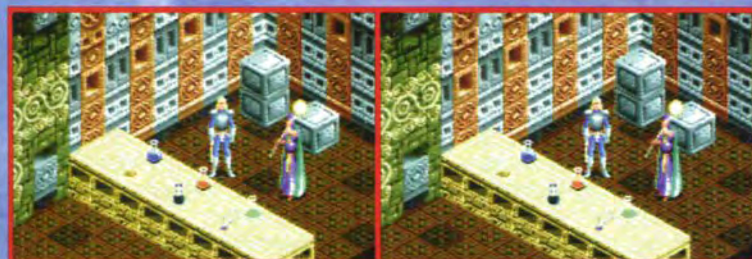
Fate il pieno di magia dello Scudo prima che i globi di fuoco comincino a scendere. Continuate ad usarle finché non smettono





Per uccidere il boss attaccate la sua ombra





Questo è il negozio che incrocerete. Il gestore vi dirà che dovete andarvene a meno che non abbiate il pennacchio

Questo è contenuto nel forziere situato nella Stanza numero "9". Ora andate a comprare qualche pozione



Ignorate le riproduzioni del David e attaccate lo stregone; quando morirà, si porterà appresso le riproduzioni



Questo tizio è un pazzo scatenato: parla solo di mucche e per giunta a se stesso

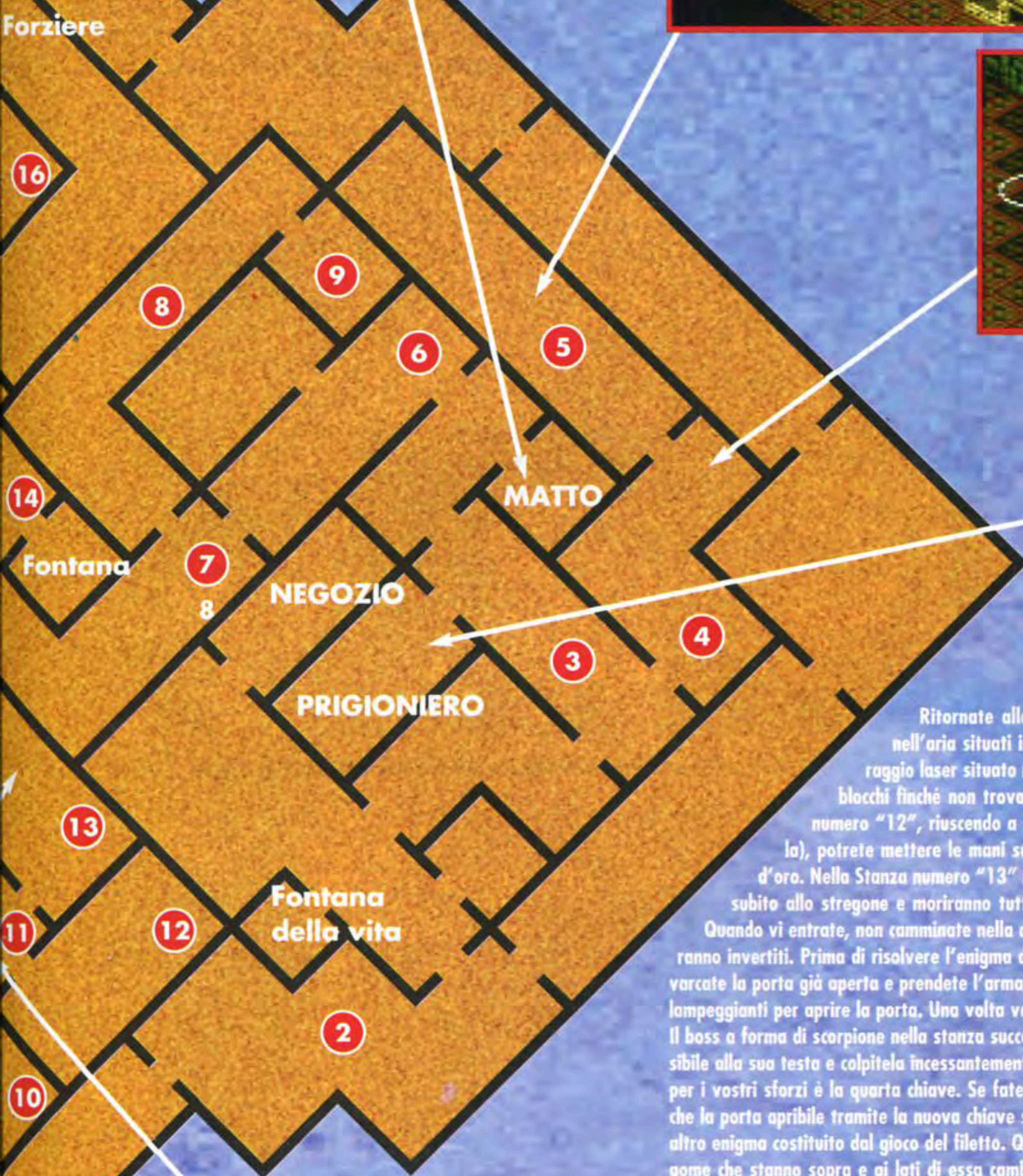


Usando il vento, spingete la palla in modo da farla viaggiare lungo il centro dello schermo e portarla nel punto mostrato nella foto. Così facendo potrete mettere le mani sul forziere. Non funzionerà se cercherete di spingere la palla mentre la ventilazione è al massimo



Questo enigma è davvero semplice. Basta passare sopra tutte le croci per trasformarle in cerchi e la porta si aprirà





Ritornate alla Stanza numero "2" e quindi alla "10". Parlate ai preti sospesi nell'aria situati in questa stanza: questi vi apriranno la porta che dovrete varcare. Il raggio laser situato nella stanza successiva può danneggiarvi, quindi nascondetevi dietro i blocchi finché non trovate abbastanza tempo e spazio per superare la stanza. Nella Stanza numero "12", riuscendo a salire sulla piattaforma mobile (sono i vostri movimenti a controllarla), potrete mettere le mani sul sacco che si trova in cima alla colonna: esso contiene 900 monete d'oro. Nella Stanza numero "13" non sprecate tempo a uccidere tutte le riproduzioni del David: puntate subito allo stregone e moriranno tutti. Liberate il prigioniero e quindi andate alla Stanza numero "14". Quando vi entrate, non camminate nella direzione indicata dalle dita, altrimenti i comandi del personaggio verranno invertiti. Prima di risolvere l'enigma delle luci lampeggianti (sì, sempre quello) nella Stanza numero "15", varcate la porta già aperta e prendete l'armatura del drago dal forziere. Ora andate a risolvere l'enigma delle luci lampeggianti per aprire la porta. Una volta varcata, interromperete la riunione del consiglio, il quale vi attaccherà. Il boss a forma di scorpione nella stanza successiva è sorprendentemente facile a uccidersi. Avvicinatevi il più possibile alla sua testa e colpitela incessantemente. Lo scorpione vi colpirà poche volte e morirà presto. La ricompensa per i vostri sforzi è la quarta chiave. Se fate ritorno alla Stanza numero "1" e quindi salvate la partita, vedrete che la porta apribile tramite la nuova chiave si trova nella stessa stanza. Nella Stanza numero "18" troverete un altro enigma costituito dal gioco del filetto. Questa volta, però, quando si passa sopra una croce, tutte le altre sagome che stanno sopra e ai lati di essa cambiano contemporaneamente. Tentare e imparare dai propri errori è il modo migliore per risolvere questo enigma. La stanza successiva è a dir poco una spina nel fianco. Prima di entrarvi, selezionate la magia dello Scudo e assicuratevi di avere il massimo di energia vitale. Dopo essere stati in questa stanza per un po', apparirà un messaggio che vi dirà di fermarvi ('Stop!'). A questo punto cominceranno a piovere globi di fuoco e voi dovrete azionare la magia dello Scudo. Subirete qualche colpo ma avendo abbastanza energia vitale e magia sopravvivrete: i globi di fuoco smetteranno di scendere e la porta si aprirà. Di nuovo, non oltrepassate le dita delle statue o i comandi si invertiranno. Andate alla fontana e quindi alla Stanza numero "21" per prendere il forziere che contiene il pieno di energia vitale. Andate alla Stanza numero "22" e, con la massima rapidità, raggiungete l'altra estremità della stanza e spingete la bomba verso la porta. L'ordigno è già innescato, quindi dovete agire alla svelta. Una volta fuori, vi troverete ad affrontare un'altra prova proposta da Bloodroke. Il Cavaliere è molto forte, ma in realtà non dovete ucciderlo. Guardate alle sue spalle e vedrete un'ombra che lo segue ovunque egli vada: colpitela e il Cavaliere perderà energia vitale fino a tirare le cuoia. Liquidato questo nemico, potrete accedere al quinto livello.



Evitate i raggi laser provenienti da questo congegno. Andare loro vicino può essere molto nocivo!

MEGA



Ben ritrovati sul primo MegaTrix dell'anno nuovo! Come avete trascorso il vecchio? Imprecando quando uno dei trucchi proposti su queste pagine non ha funzionato? Bene, allora sarete lieti di sapere che anche per i prossimi dodici mesi avrete innumerevoli occasioni per mandare a quel paese tutto e tutti, compreso il sottoscritto. Oh, mi raccomando però, andateci piano con gli anatemi, che di cose brutte me ne sono capitate già abbastanza nell'ultimo semestre. Qualche esempio? Ve ne do solo due, ma entrambi abbastanza deleteri per il mio spirito: non sono riuscito a partecipare alla seconda convention ufficiale su James Bond tenutasi a New York qualche mese fa e, con la scusa di quella stupida tradizione per la quale alla mezzanotte del 31 dicembre occorre gettare dalla finestra qualcosa di vecchio e inutile, mia sorella ha fatto prendere il volo a un modellino della Toyota 2000 che Sean Connery guida in Si Vive Solo Due Volte, un giocattolo che nel circuito collezionistico bondiano è quotato un minimo di 250.000 lire. Inutile dire che se avessi avuto la licenza d'uccidere, ne avrei approfittato subito liquidando detta sorella. Vabbè, mi consolerò con una visione ripetuta di GoldenEye, sperando che anche al giorno d'oggi sia possibile vedere lo stesso film più di una volta con lo stesso biglietto (sogna pure, Fabio — voce della coscienza del sottoscritto).

A cura di Fabio D'Italia

MEGATRIX - MEGA CONSOLE
FUTURA PUBLISHING
Via XXV Aprile 37
Bresso (MI)

MORTAL KOMBAT 3
MEGADRIVE
Smoke e Nitro al Vostro Servizio

Se volete usare Smoke, dovete andare alla schermata col titolo del gioco e, usando il joypad per il primo giocatore, premere in sequenza A, B, B, A, GIU', A, B, B, A, GIU', SU, SU: se avete eseguito correttamente l'operazione, lo schermo si tingerà di rosso e sentirete pronunciare il nome di Smoke.

Se invece la vostra massima aspirazione quale possessore di questo gioco è di usare Nitro, il fratello di Goro, dovete andare alla schermata per la selezione del personaggio, porre il cursore su Shang Tsung e premere in sequenza SU, SU, SU, SU, GIU', INDIETRO, GIU', SU, GIU'/AVANTI, INDIETRO, GIU', quindi tenere premuti insieme i tasti A, B, C, X e Y.





BATMAN FOREVER
MEGADRIVE
Trucco a Sorpresa



Andate alla schermata delle opzioni e, usando il joypad per il secondo giocatore, premete in sequenza SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, B, A. A cosa serve? Vallo a sape'!
Il fatto è che questo trucco ci è pervenuto così come lo vedete, senza una spiegazione sulla sua funzione né il nome del suo scopritore.





ATRIX

DOOM
MEGA 32X
Scorciatoia per il Livello 7

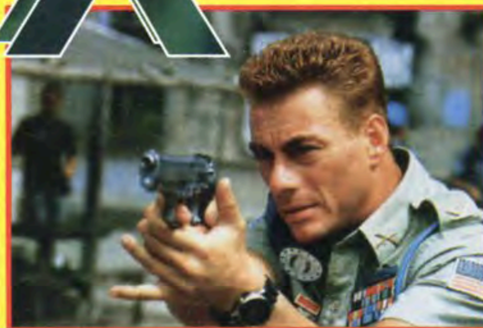


Per andare al Livello 7, c'è una porta nascosta da varcare al Livello 3. Lo scopritore di questo trucco non ha voluto rivelarci l'esatta ubicazione di questa porta, ma ci ha detto che occorre cominciare dal Livello 1 e non usare alcun altro cheat, altrimenti la porta nascosta vi condurrà al Livello 4.



STREET FIGHTER: THE MOVIE
SATURN
Trucchi Vari

Per combattere contro il boss segreto Akuma, fatevi largo a mazzate nel gioco fino a raggiungere Bison senza perdere un round: se ci riuscirete, il prossimo personaggio che affronterete sarà Akuma. Se poi volete giocare proprio nei panni di Akuma, andate alla schermata per la selezione del personaggio da usare in modalità di gioco "Street Battle" e premete in sequenza SU, B, GIU', Z, DESTRA, X, SINISTRA e infine Y: la sagoma nera di Akuma dovrebbe apparire al posto del vostro personaggio per indicare che lo avete evidenziato. A questo punto non vi rimane che premere il tasto C per selezionarlo.





E siccome siamo ancora in preda alla sindrome di Babbo Natale, eccovi anche tutte le sue mosse:

- FIREBALL:
Ruotate il pad dal basso in avanti e azionate qualsiasi pugno.
- BURNING FIREBALL:
Ruotate il pad da indietro in avanti e azionate qualsiasi pugno.
- DRAGON PUNCH:
Premete Avanti, Giù, Giù/Avanti e azionate qualsiasi pugno.
- HURRICANE KICK:
Ruotate il joypad dal basso a indietro e azionate qualsiasi calcio.
- TELEPORT:
Premete Avanti/Giù, Giù/Avanti e azionate qualsiasi paio di pugni.
- MID-AIR FIREBALL:
Ruotate il pad dal basso in avanti e azionate qualsiasi pugno mentre saltate.

Le mosse seguenti possono essere effettuate solo quando la barra che indica la vostra Super Potenza è al livello massimo...

- SUPER FIREBALL:
Ruotate il joypad dal basso in avanti e azionate tutti e tre i pugni.
- SUPER HURRICANE KICK:
Ruotate il joypad dal basso a indietro e premete tutti e tre i calci.
- SUPER COMBO FIREBALL:
Ruotate il joypad dal basso in avanti, quindi ruotatelo dall'avanti al basso e azionate il pugno.



DEADALUS
SATURN
Trucchi Vari



Per eseguire questi trucchi dovete premere i tasti elencati sul joypad per il secondo giocatore e allo stesso tempo tenere premuti i tasti L e R sul joypad per il primo giocatore.

• Per saltare al livello successivo: Premere START sul joypad per il secondo giocatore.
• Per fare il pieno al generatore: Premere il tasto B sul joypad per il secondo giocatore.
• Per ricaricare gli scudi: Premere il tasto A sul joypad per il secondo giocatore.
• Per potenziare l'arma: Premere il tasto X sul joypad per il secondo giocatore.
• Per fare il pieno di munizioni: Premere il tasto Y sul joypad per il secondo giocatore.

MORTAL KOMBAT 3
MEGADRIVE
Schermata Segreta



Per richiamate la schermata segreta, formulate il seguente codice nella schermata del menù: A, C, U, B, U, B, A, D. Questa operazione farà apparire il classico menù di opzioni segrete attraverso il quale potrete cambiare il numero di continues, vedere le sequenze finali e fare altre belle cose.

PANZER DRAGOON
SATURN
Accesso all'Episodio "0"



Nella schermata col titolo del gioco, premete START. Poi, quando vi viene data la possibilità di scegliere fra "Normal Game" e "Options", prendete il joypad per il primo giocatore SU, SU, SU, GIU', GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, tasto SHIFT in ALTO a SINISTRA, tasto SHIFT in ALTO a DESTRA.





INTERNATIONAL VICTORY GOAL
SATURN
Bandiere in Movimento



Questo gioco non è poi così male come dicono, specie se, attraverso il trucco che andiamo a spiegarvi, è possibile far muovere le bandiere prima della partita. Si tratta di scegliere le squadre con cui giocare la partita e, quando appaiono le due bandiere, tenere premuto il tasto L (o R, se volete) unitamente alla pressione del joypad in varie direzioni.



VIRTUA FIGHTER REMIX
SATURN
Selezione dello Stage di Partenza e Modifica delle Dimensioni del Ring

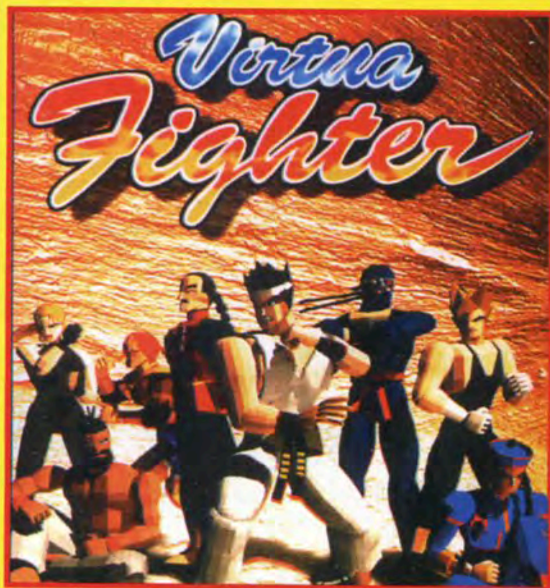
Nella schermata col titolo del gioco e la scritta "Press Start button", premete SU per 12 volte e quindi premete START. Ora scegliete le opzioni: sentirete l'annunciatore dire "KO!" Nel Menù delle Opzioni, premete GIU' finché arrivate alla scritta "Exit", quindi premete GIU' ancora una volta: la vostra barra di evidenziazione scomparirà. A questo punto, premendo il tasto A accederete a una schermata attraverso la quale potrete selezionare lo stage di partenza e cambiare le dimensioni del ring.

VIRTUA FIGHTER REMIX
SATURN
Selezione dello Stage e del Personaggio



Quando appare la schermata col titolo del gioco, scegliete la modalità di gioco "Vs.". Quindi, se desiderate cambiare subito stage e personaggio, sconfiggete il vostro avversario e quando appare la scritta "Winner", tenete premuti i tasti L e R: richiamerete così la schermata attraverso la quale potrete operare i cambiamenti desiderati.

VIRTUA FIGHTER REMIX
SATURN
Giocare Nei Panni di Dural



Richiamata la schermata per la Selezione del Personaggio, rimanete su Akira e premete GIU', SU, DESTRA e, simultaneamente, SINISTRA e A. Nella modalità di gioco "Vs.", il secondo giocatore dovrebbe rimanere su Jacky e formulare la stessa combinazione simultaneamente al primo giocatore.

VIRTUA FIGHTER 2
SATURN
Replay al Rallentatore

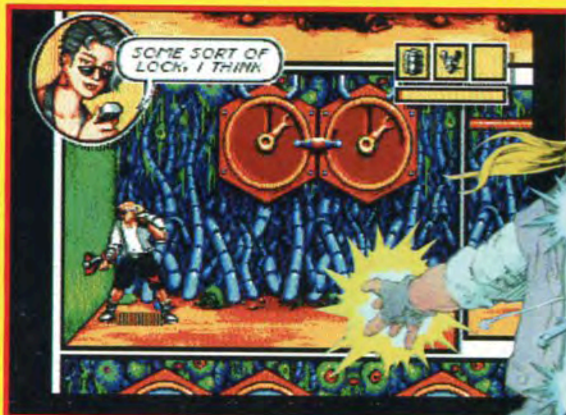


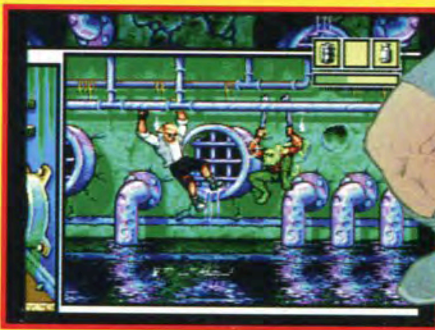


Per assistere a una replica più esaltante della vostra ultima vittoria, tenete premuti tutti e tre i tasti (A+B+C) non appena appare la scritta "KO": così facendo, il replay successivo verrà mostrato a velocità rallentata (o "slow motion", se preferite il termine yankee).

COMIX ZONE
MEGADRIVE USA
Visione dei Titoli

Nulla di complicato. Dalla schermata col titolo del gioco, accedete al Menù delle Opzioni. Una volta entrati, tenete premuti simultaneamente i tasti A, B e C. Poi, mentre tenete premuti questi tasti, pigiate START.





MORTAL KOMBAT 3
MEGADRIVE
I Kodici di Kombat



Eccovi una sfilza di codici da usare nella modalità di gioco VERSUS. I numeri rappresentano la quantità di pressioni dei tasti:

0 = Drago di MK
1 = Logo di MK
2 = Yin/Yang
3 = Numero 3
4 = Punto Interrogativo
5 = Fulmine
6 = Goro
7 = Raiden
8 = Shao Kahn
9 = Teschio

Metà Energia Player 1: 033 000
Un Quarto di Energia Player 1: 707 000
No Throws: 100 100
No Meters: 987 123
Text: No Fear: 282 282
Dark Fighting: 688 422
Psycho Kombat: 985 125
Winner Fights Motaro: 969 141
Fights Shao Kahn: 033 564
Text: No knowledge: 123 926
Metà Energia Player 2: 000 033
Un Quarto di Energia Player 2: 000 707
No Blocking: 020 020
Unlimited Block: 466 466
Text: Hold: 987 666
Morphing a Casaccio: 460 460
Galaxian: 642 468
Winner Fights Noob Saibot: 769 342
Winner Fights Smoke: 205 926
Unlimited run: 466 466

MICRO MACHINES '96
MEGADRIVE
Codici Segreti e Consigli per la modalità Construction Kit



Per avere qualche bella sorpresa, date i seguenti nominativi ai vostri piloti: GUFDON, HORDON, NODROG o ALCHIE. Inoltre eccovi qualche buon consiglio sulla creazione dei tracciati personalizzati da parte dei nostri amici alla Codemasters:

1. Spesso i tracciati semplici sono i migliori, perché i giocatori non devono preoccuparsi di familiarizzare con curve a gomito e tornanti e possono gettarsi subito nell'azione.
2. Cercate di non creare troppe curve dato che possono infliggere troppe frustrazioni ai giocatori tramite il continuo frenare e ripartire.
3. I tracciati fatti unicamente di lunghi rettilinei sono ottimi per l'interazione fra i giocatori.
4. Benché non sia possibile mettere oggetti solidi nel centro della pista, si possono usare trampolini e slittamenti per rendere la gara più emozionante. Troppa di questa roba può renderla iniqua, perché un buon pilota resta sulla pista e tuttavia va sempre a sbattere contro qualche ostacolo.
5. Vedete di collocare un cartello al lato della pista per avvertire i giocatori di una imminente curva pericolosa. In questo modo, un pilota può associare una curva difficile ad alcuni elementi dello scenario.
6. Mettere dei trampolini dopo le curve causa sempre dei problemi. Cercate di lasciare un po' di rettilineo prima del trampolino.
7. Piazzare oggetti solidi dopo i trampolini è una cosa da non fare assolutamente, perché le vetture possono rimanere incastrati negli oggetti perdendo così tempo e posizioni.
8. Non mettete due trampolini a brevissima distanza l'uno dall'altro. Se la macchina è ancora a mezz'aria per essere passata sopra il primo trampolino, sarà impossibile che tocchi il secondo.
9. I trampolini e gli slittamenti sono ostacoli ottimi per essere collocati sulla parte esterna delle curve, in quanto penalizzano i piloti kamikaze che affrontano la curva con eccessiva violenza.
10. Non lasciate troppi spazi attorno alla pista o i piloti rimarranno nel tracciato per pochissimo tempo prima di vagare qua e là.
11. Ciò nonostante, non esagerate con le protezioni ai lati della pista. Qualche scorciatoia giova sempre al divertimento dei giocatori.
12. Tratti di pista stretti e in linea retta sopra le voragini sono sempre una valida soluzione per chi ama un po' di gioco sporco.
13. Tuttavia, evitate di mettere rettilinei stretti dopo le curve, altrimenti vi allineerete con molta difficoltà.
14. Ricordatevi che modificare le modalità di conduzione della vettura altera radicalmente la giocabilità del tracciato. Se avete fatto una pista molto tortuosa modificate la maneggevolezza delle vetture o potreste rischiare di non divertirvi anche se il tracciato è ben disegnato.

